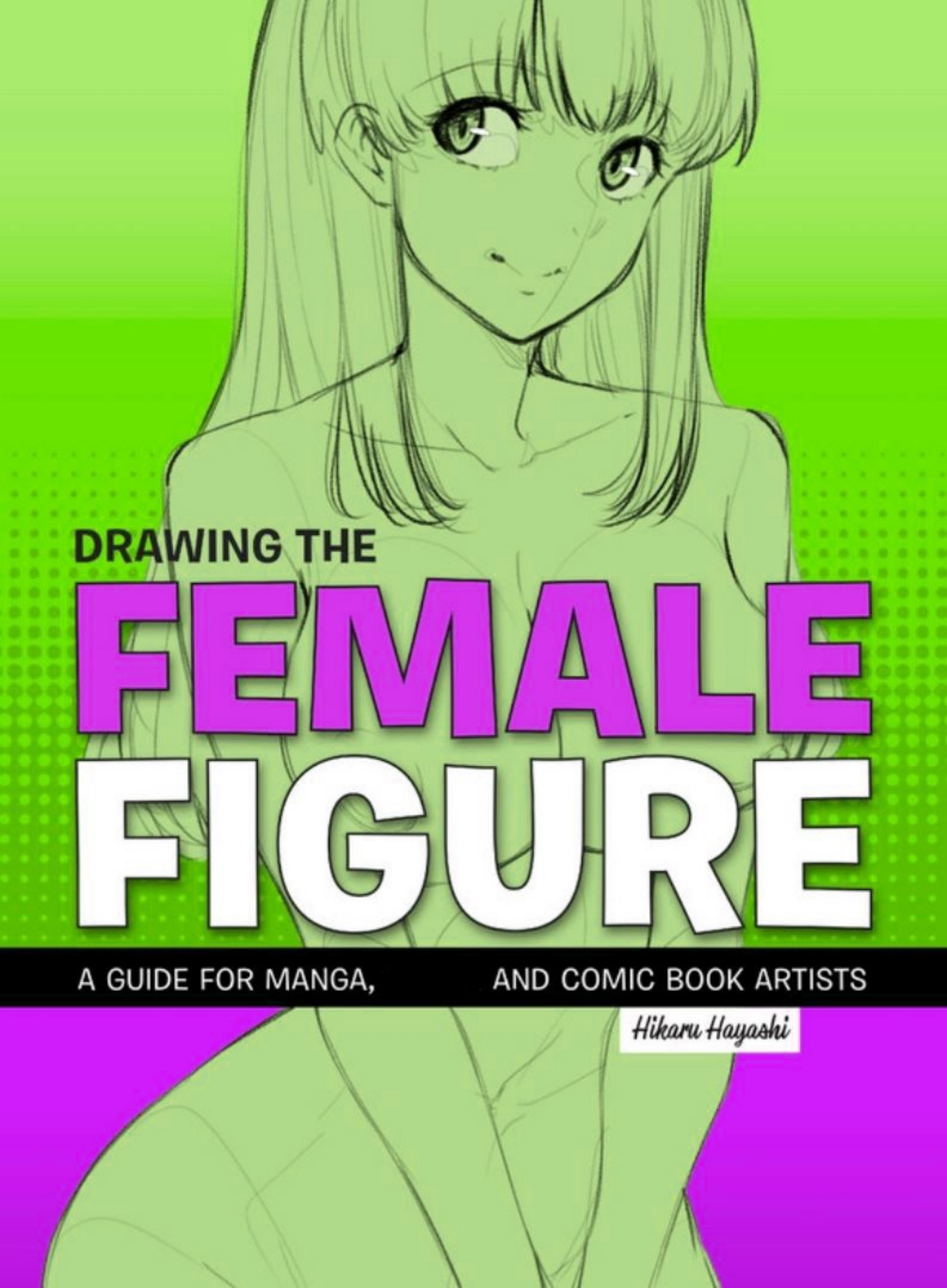

DRAWING THE
FEMALE
FIGURE
A GUIDE FOR MANGA, AND COMIC BOOK ARTISTS
Hikaru Hayashi

女の子のカラダの描き方

キャラ骨と肉感をつかんで
セクシーな女の子を描く

林晃 (Go office)

Introducción

Los cuerpos femeninos están cubiertos de carne suave, por lo que es importante centrarse en enfatizar sus curvas al dibujarlos. Pero esa suavidad solo puede destacarse realmente al contrastarla con elementos óseos duros en lugares como la clavícula y las articulaciones, creando una sensación de presencia y encanto en sus personajes.

Los elementos necesarios para resaltar la textura de la piel de una mujer:

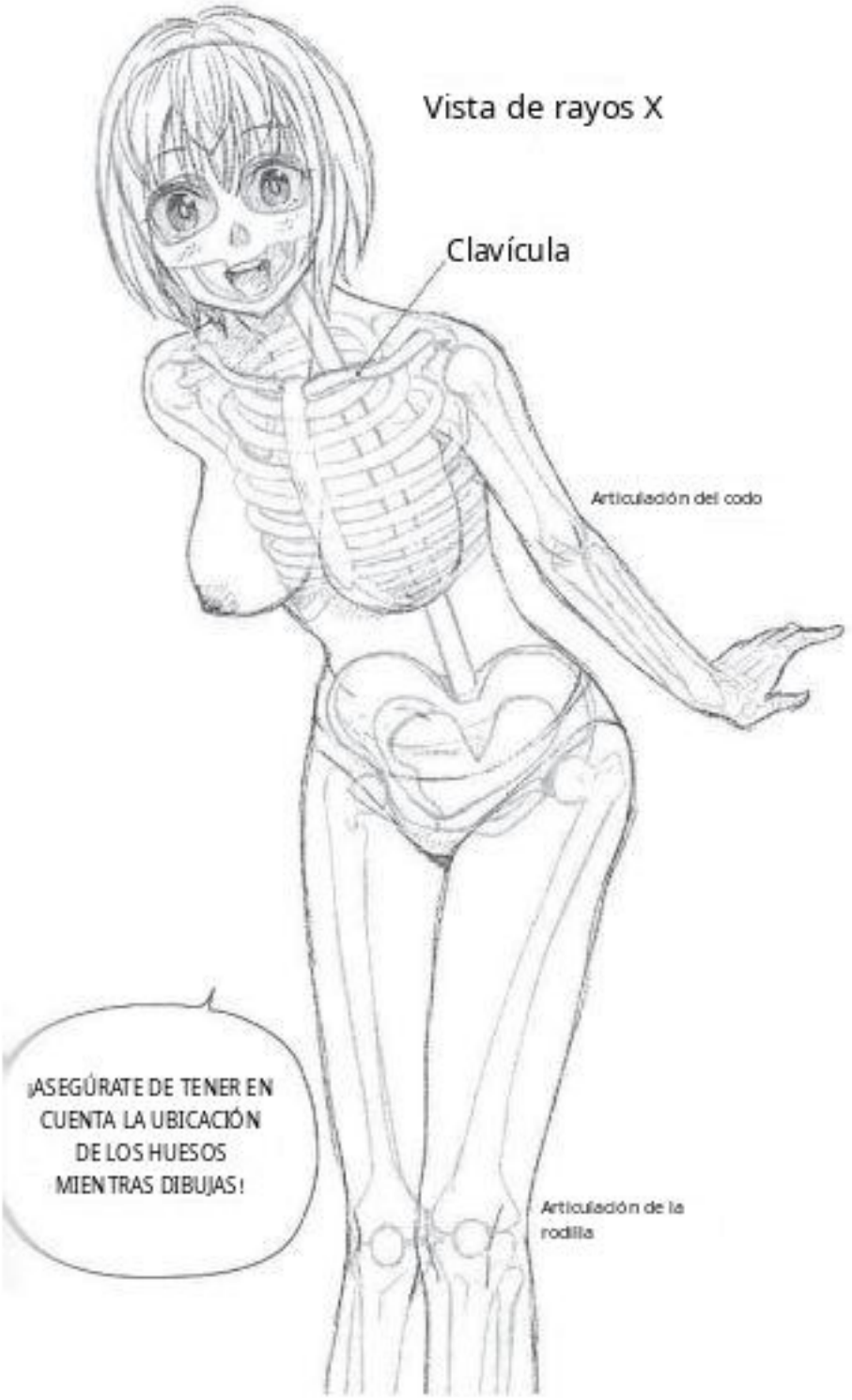
1 - Crear el contorno de su cuerpo. Básicamente las ondulaciones superiores e inferiores de la carne. ...Principalmente mediante el uso de líneas curvas.

2 - Detallar áreas como la clavícula y las articulaciones. ...Principalmente mediante el uso de líneas rectas.

Esqueleto del personaje: Un modelo basado en el esqueleto humano para comprender elementos como la articulación, la dureza y la postura.

Un ejemplo de no dibujar los huesos: Así es como se vería sin la representación de la clavícula, las articulaciones de los codos o las rodillas. El contorno es el de un "cuerpo de chica", pero en general deja la impresión de algo hecho de plástico o vinilo, alejándose mucho de la textura suave de la piel.

Vista de rayos X



Los huesos y la piel durante el proceso de dibujo

El contorno: Implica la idea general de la pose que deseas. Se centra principalmente en la postura que se adoptará, dando como resultado más bien una silueta de todo el cuerpo. No es raro que la columna vertebral o los hombros se dibujen de forma aproximada en esta etapa.

El boceto preliminar: Implica dibujar elementos como el peinado general o la pose sobre el contorno. Puedes pensarlo literalmente como "dar cuerpo" al contorno.

Esta no tiene por qué ser una guía estricta a seguir. Dependiendo de qué tan familiarizado estés con lo que dibujas, puedes adoptar el proceso que desees, ya sea pasar de un contorno a un boceto, empezar directamente con el boceto o dibujar las expresiones a medida que haces el boceto.

Table of Contents

Introduction ... 2
The Purpose of This Book ... 6

Chapter 1 - Understanding the Bones and Muscles of a Character ... 7

The Bones and Muscle Seen on a Character ... 8
A Look at the Bones and Muscle of the Whole Body ... 10
- Front ... 10
- Side ... 12
- Back ... 14

Angles That Bring Out Dimensionality ... 16
- 45° Angle Front ... 16
- 45° Angle Back ... 18

Standard Body Part Lengths and Body Height in "Heads" ... 20
- Body Part Lengths ... 20
- Body Height in Heads ... 21

Chapter 2 - How to Keep the Skeletal Structure of a Character in Mind ... 23

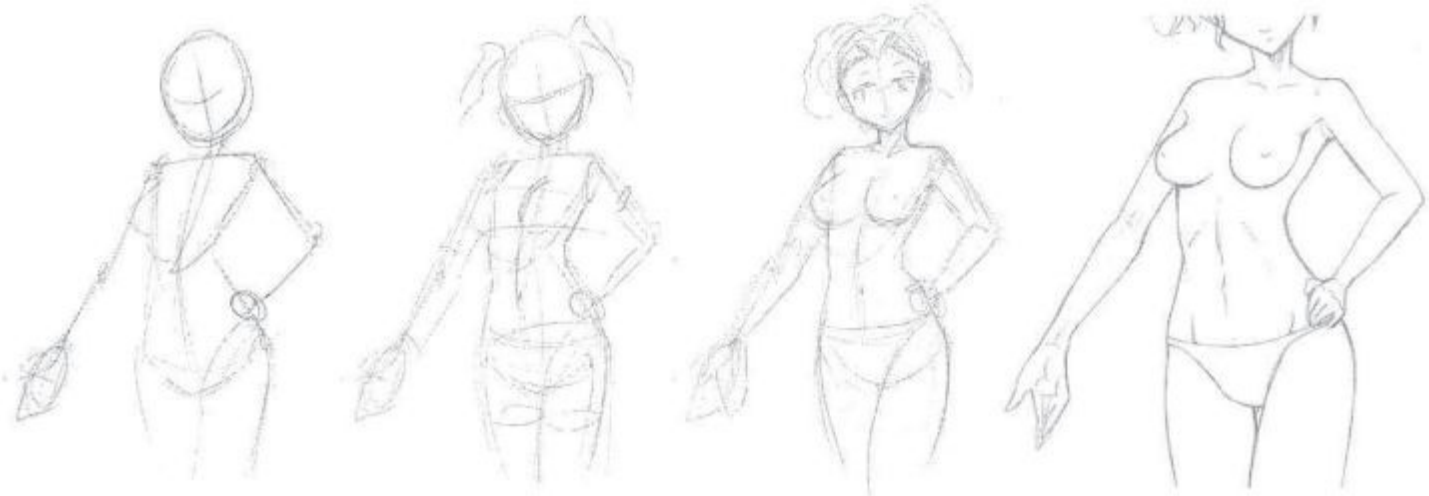
Bones and Muscle ... 24
- The Representation of Bones over the Whole Body ... 24
- The Important Bones of the Upper Body ... 26

Drawing the Head and Shoulders ... 28
- The Head and How it Connects to the Body ... 28
- Neck Muscles and Clavicle ... 32
- The Skeletal Structure of the Head and Shoulders ... 34
- Head Presentation ... 38
- Drawing the Lower Jaw ... 40

Drawing the Arms and Hands ... 42
- Prominent Features of the Arms ... 42
- How the Arm Connects ... 43
- Drawing the Elbows ... 49
- Drawing Hands ... 54

Drawing Legs ... 56
- The Important Features of the Leg Lines ... 56
- Bones and Muscle ... 57
- Representing the Legs' Bones and Texture ... 58
- Bone Structure and Leg Lines ... 64

Drawing Ankles and Feet ... 70
- Defining Characteristics of Feet ... 70
- Drawing Feet and Ankles in Various Poses ... 71



Chapter 3 - Body Texture Is the Key to Bringing Out the Softness in a Female Character's Body ... 73

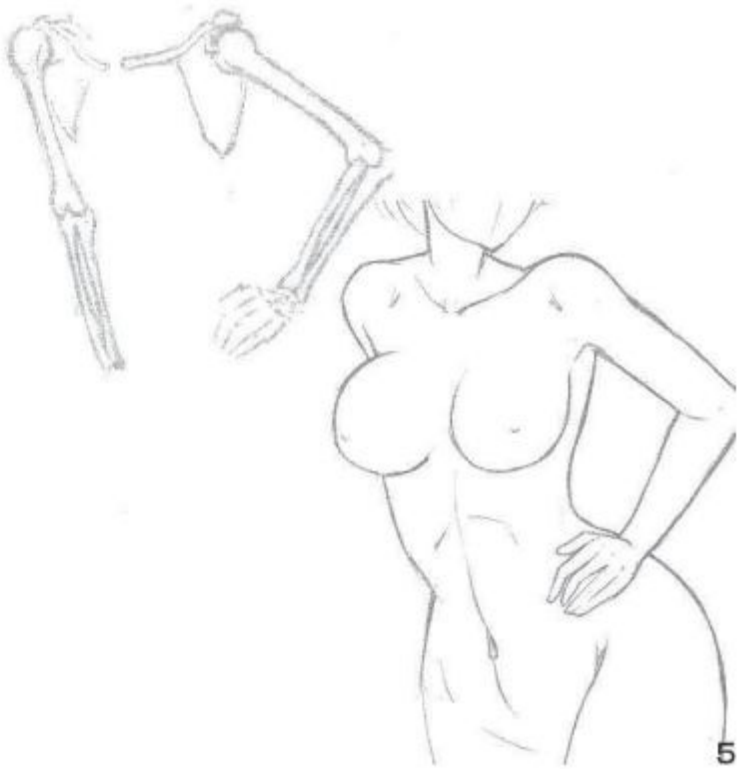
Texture and Curves 74
Texture and Roundness Representation 74
Drawing Breasts 76
Typical Representations of Breasts 76
Breast Features 78
Nipples and Areolas 82
Breast Representation 86
Drawing Bras 90
Drawing the Body 94
Stomach Representation 94
Various Body Types 96
Drawing Where the Legs Connect and the Region Between the Legs 98
Features Around the Base 98
Drawing Where the Legs Connect From an Upwards Angle 100
Drawing Where the Legs Connect in Action Poses 104
Drawing the Butt 108
Standing Pose 108
Sitting Poses 111

Chapter 4 - Let's Master Bone Depiction and Flesh Texture ... 115

Key Points of Drawings With Movement 116
Drawing Poses With Movement 116
Facing Front 118
Facing Diagonally 120
Facing to the Side 123
Back Side 124
Sitting Pose 130
Drawing Different Kinds of Characters 134
Full Body Pose 134
Knee Shot Pose 136

Chapter 5 - Drawing Faces
Skull - Face Parts - Hair - Mouth Structure - Design ... 141

Differences Between Realistic and Stylistic Faces 142
Let's Draw Some Character Faces 144
Take a Look at Some Examples 144
The Purpose of the Cross Mark 146
Drawing Various Angles 148
Facial Features 154
Basic Facial Features and Their Names 154
Mouth and Jaw Structure 156
Drawing Hair 160
The Relationship Between the Head and the Hair 160
Drawing Hairstyles 163
Let's Draw a Variety of Different Faces 168
Drawings That Focus on Eyes and Hair 168
Drawing Characters With Their Personalities in Mind 170
Paying Attention to Balance 172



El propósito de este libro

Los personajes femeninos no suelen tener proporciones realistas. Ya sea en el rostro, el peinado, la complexión corporal o la longitud de las extremidades, los rasgos del personaje suelen presentarse de forma algo deformada o simplificada. Tomando como base la estructura esquelética de un personaje, este libro pretende explicar los puntos clave a tener en cuenta al dibujar, utilizando un "esqueleto de personaje" especial que diseñé específicamente para este fin.

El capítulo 1 tratará sobre el esqueleto que sirve de armazón para el cuerpo del personaje, así como la musculatura que lo recubre. El capítulo 2 abordará los huesos que se representan con mayor frecuencia en un personaje (la clavícula y las articulaciones de las extremidades), mientras que el capítulo 3 analizará qué formas deben tener los pechos y los glúteos. El capítulo 4 se centrará en las poses de acción y la diferenciación entre personajes, explicando cómo tener en cuenta la estructura ósea y muscular al dibujar, mientras que el capítulo 5 tratará lo que podría considerarse el elemento más individualista al dibujar a un personaje: el rostro.

Al dibujar un personaje, normalmente no crearás algo que se considere un producto terminado de inmediato. Avanzarás con una imagen en mente, pero solo llegarás a ella mediante prueba y error mientras decides cómo alinear todas las piezas. Para ser honesto, el trabajo de un diseñador de personajes suele implicar muchos tanteos. Al estudiar la estructura ósea y muscular, además del equilibrio en la colocación de las partes del cuerpo, podrás reducir esos tanteos y, en última instancia, acercarte a crear algo de alta calidad. Si bien es cierto que dibujar a ciegas lo que quieras donde quieras puede llevar a descubrir diseños frescos y creativos, también puede generar dudas o confusión sobre la identidad de tu propia obra. Al trazar tus líneas con seguridad, incluso si empezaron siendo un error temporal, podrás otorgar una sensación de confianza a tu trabajo.

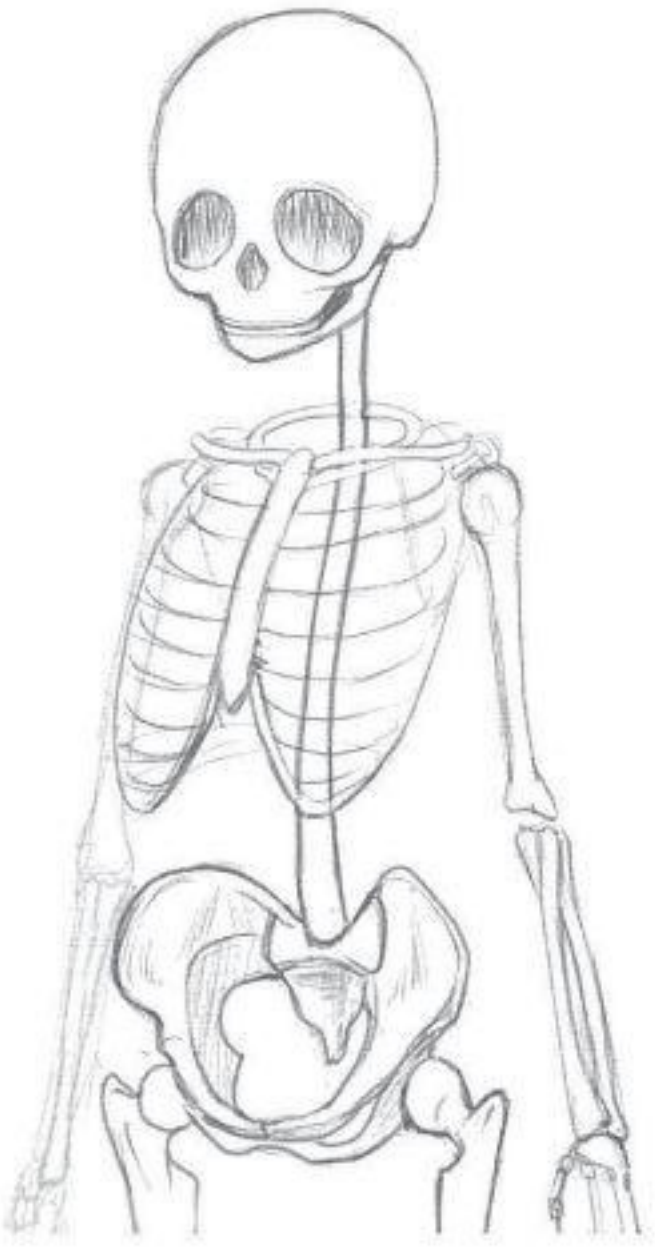
Espero que el contenido de este libro se convierta en parte de la esencia de tus futuras obras.

-Go Office Hayashi Akira

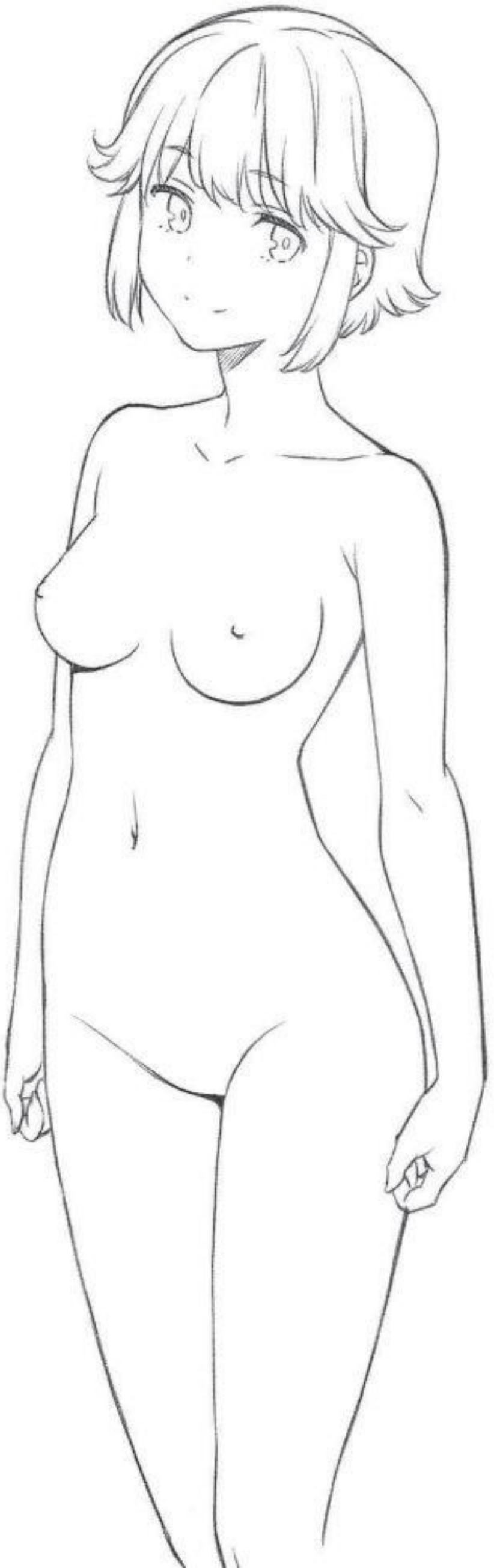
*Los diseños de los esqueletos de personajes presentados en este libro se basan en diagramas esqueléticos científicos, pero en última instancia están diseñados para ayudar a otros dibujantes a comprender ciertas estructuras óseas y la tridimensionalidad al dibujar personajes. Difieren de los esqueletos reales y de ninguna manera pretenden servir como una representación de ellos.

Capítulo 1

Entendiendo los huesos y músculos de un personaje



Los huesos y músculos visibles en un personaje

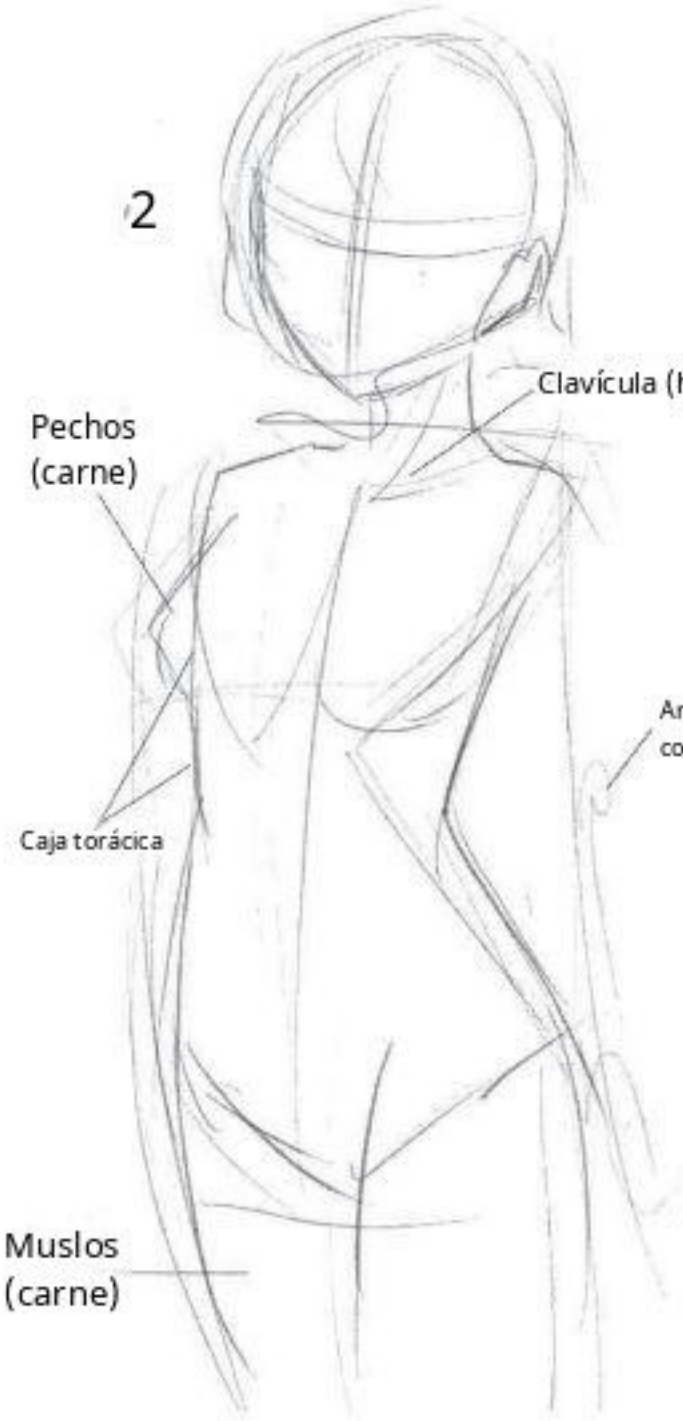


La versión final de la imagen (la idea que tenías en mente) a menudo comienza con un conjunto de líneas muy simples. Los contornos y bocetos son dibujos muy sencillos, pero cuando los realiza un artista experimentado, a menudo contienen una consciencia sobre la colocación de los huesos y las partes del cuerpo.

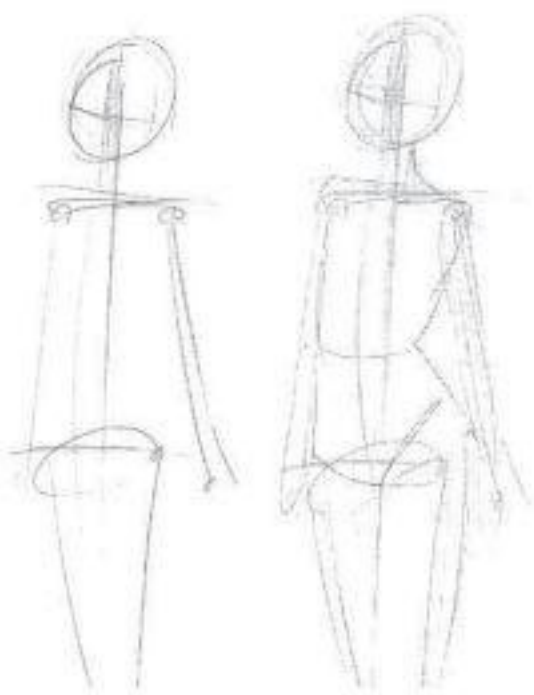
El estado de un dibujo en su etapa de contorno. Este es un ejemplo de cómo dibujar primero la silueta mediante un contorno. Implica obtener una idea general de la postura, la forma de los brazos y las piernas, y la dirección del rostro del producto final.

Líneas guía: El propósito de los contornos y cómo utilizarlos

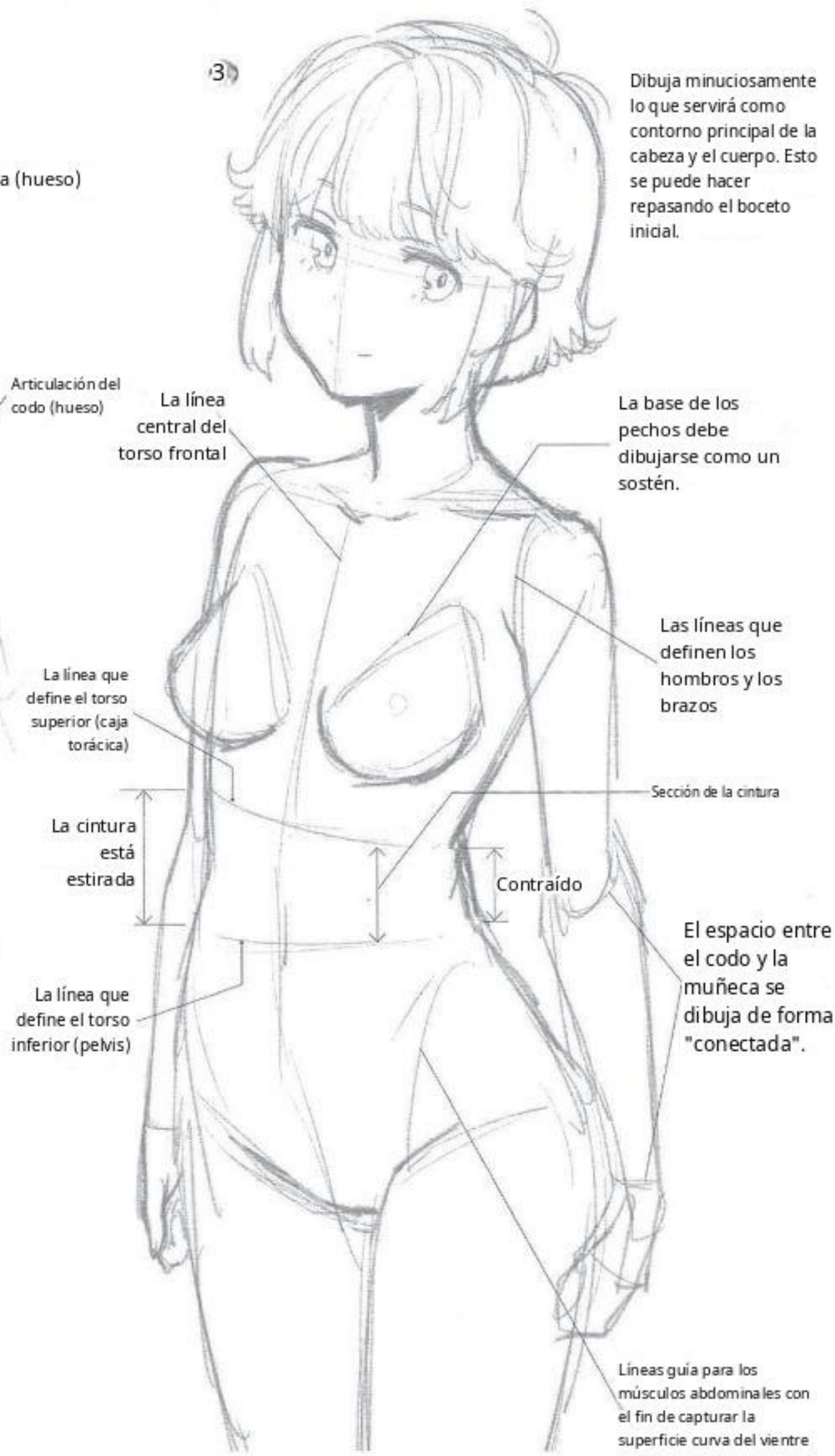
2



Boceto inicial: El dibujo progresa a través del boceto. La imagen del cuerpo está más desarrollada en este punto. Se dibuja la silueta general del peinado.



3



Referencia ☆

Aquí hay un ejemplo de cómo dibujar el contorno basándose en un esqueleto. La cabeza, la línea central, los hombros y las extremidades se dibujan usando varillas. Puedes rellenarlo de la misma manera, pero como puede terminar viéndose bastante plano, no se recomienda para principiantes. Este método es recomendado para aquellos con experiencia dibujando mientras usan cosas como fotos como referencia.

Líneas guía	-	Líneas que sirven para ayudar a guiar la colocación correcta de las partes del cuerpo.
Líneas de boceto	-	Líneas que sirven para ayudar a dar forma a las partes del cuerpo.
Contornos principales	-	Las líneas que se trasladarán al producto final. Son líneas dibujadas con un propósito definido, generalmente trazadas con mayor grosor y de manera más pronunciada.

Huesos y músculos de todo el cuerpo

Frente

Echemos un vistazo a las formas y nombres de las áreas más importantes de los huesos y músculos de un personaje.

Los huesos que más se enfatizan en la superficie del cuerpo son la clavícula, las rodillas y los tobillos. La carne que más se enfatiza son los pechos y el abdomen.

Vista de rayos X

Cráneo

Clavícula

Escápula: También es parte de la espalda.

Caja torácica: El pecho está formado en gran medida por esto.

Húmero

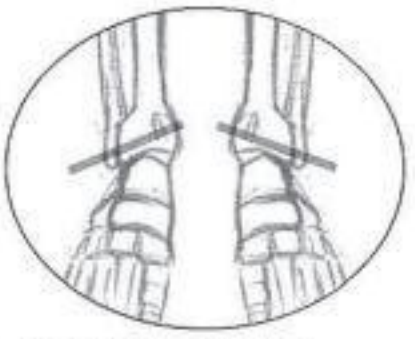
Pelvis

Pubis

Articulación de la cadera

Fémur

Rótula, también conocida como hueso de la rodilla.



Los huesos del tobillo sobresalen de tal manera que el lado interno está más alto que el lado externo.

Vista de referencia del cuerpo

Parte superior de la cabeza

Área de la cabeza

Clavícula

Torso

Pechos

Brazos: Región desde el hombro hasta el codo.

Las líneas aquí representan la cavidad de las costillas.

Laterales de los abdominales

Antebrazos: La región desde el codo hasta la muñeca.

Abdomen inferior

La línea vertical que representa los abdominales

Muslos

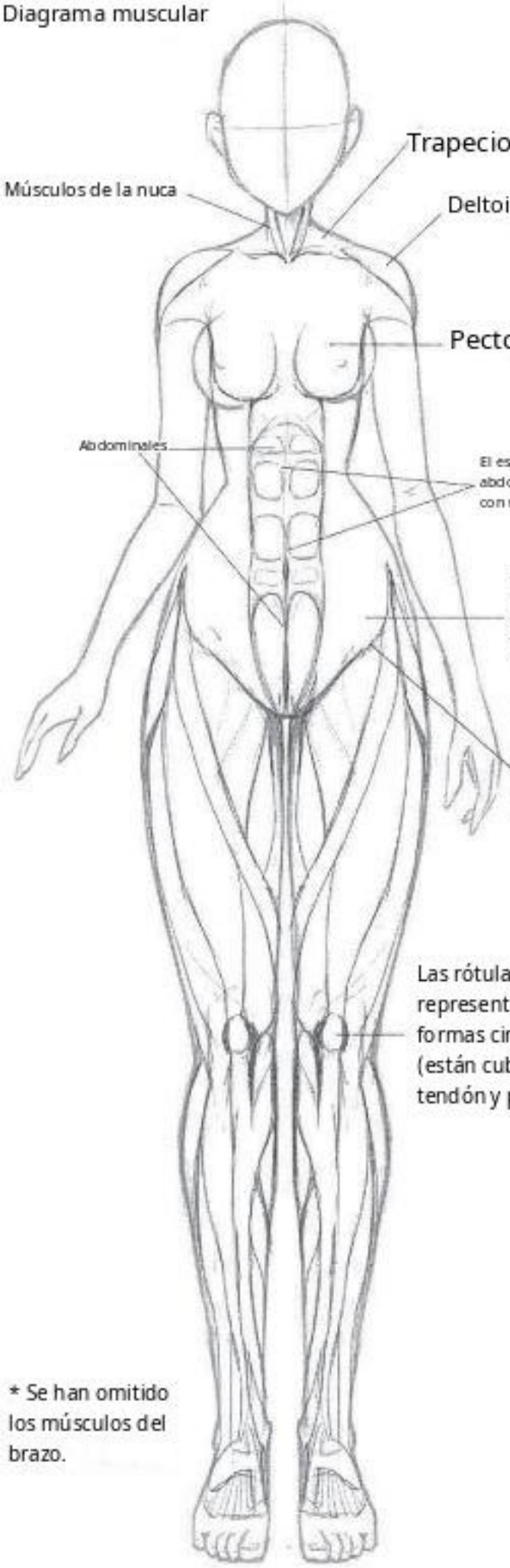
Rodillas

Pantorrillas

Piernas: Se extiende desde las rodillas hasta los tobillos.

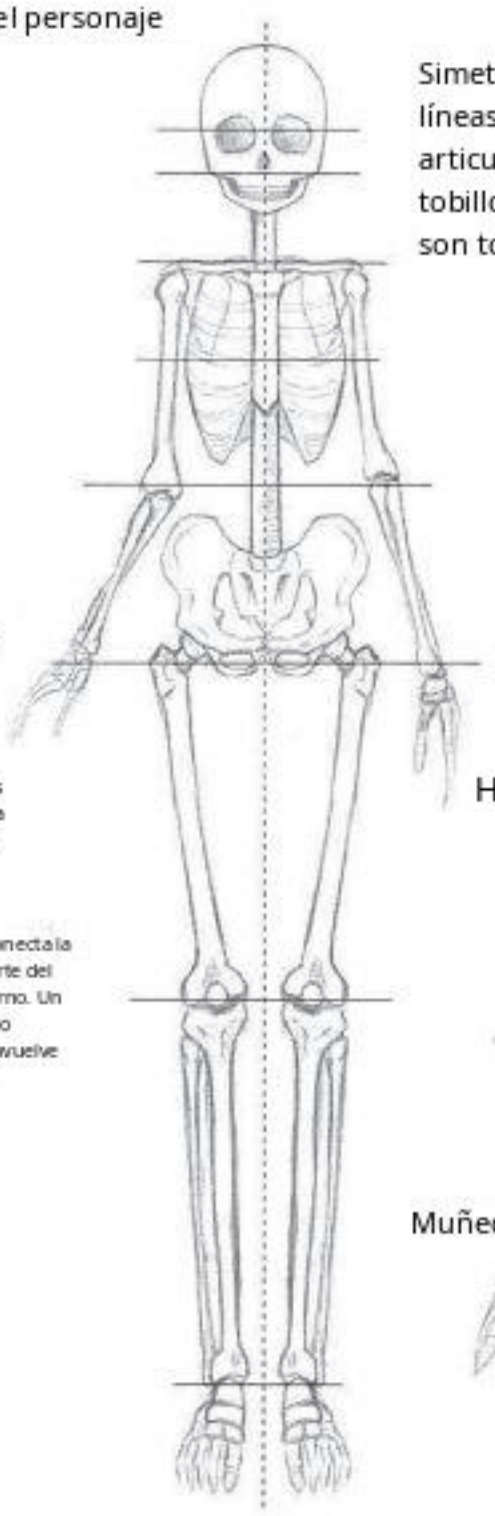
La protuberancia de los tobillos: Las protuberancias internas son más altas que las externas.

Diagrama muscular

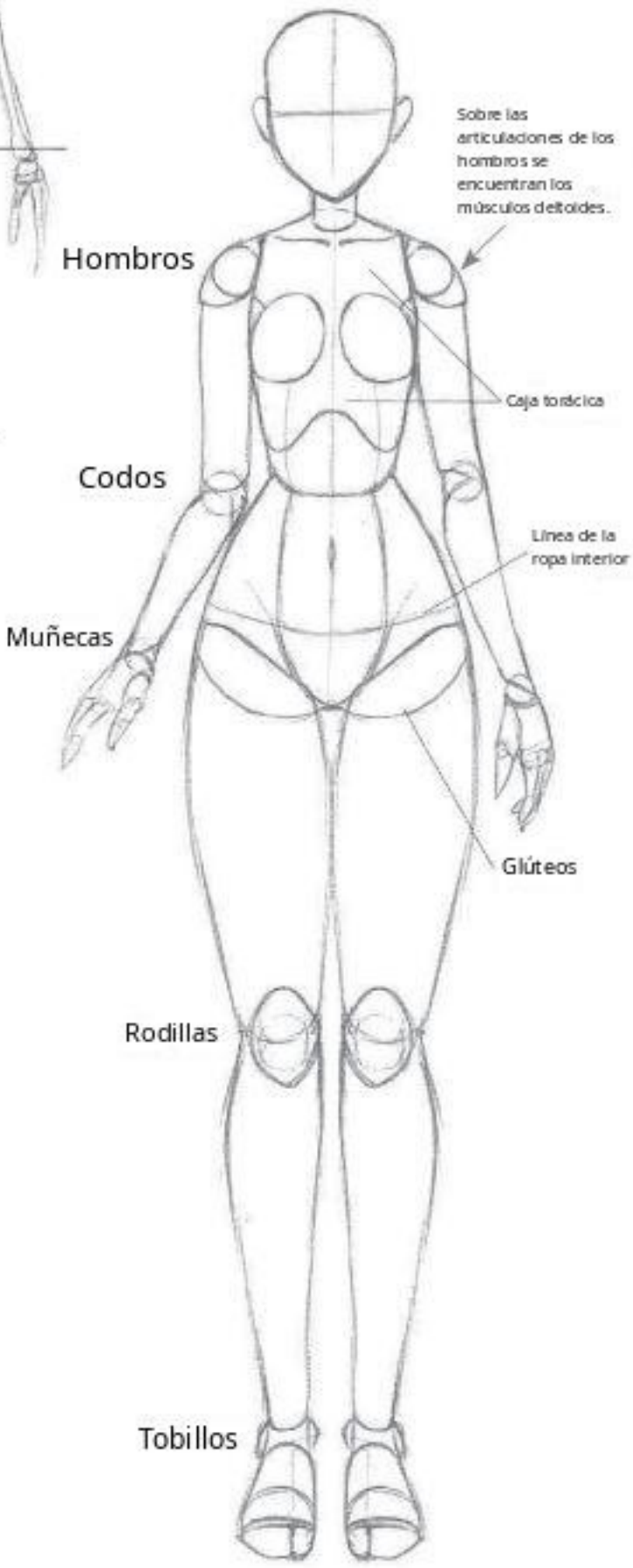


* Se han omitido los músculos del brazo.

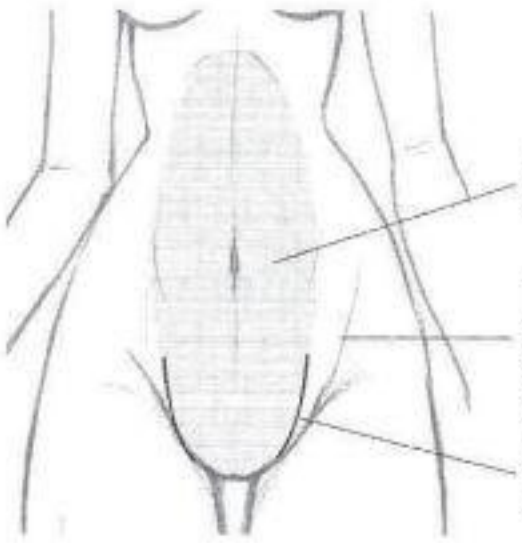
Esqueleto del personaje



Simetría bilateral: Al mirar de frente, las líneas que conectan los hombros, codos, articulaciones de la cadera, rodillas, tobillos y similares, izquierda y derecha, son todas paralelas entre sí.



Esquema de una pose de pie: Los puntos de articulación se representan mediante círculos o líneas definidas.



Modelo de forma

Una representación simplificada del cuerpo dividida en partes basadas en los puntos de articulación de las regiones abdominales.

Lado

Los huesos que se enfatizan en la superficie del cuerpo serían la clavícula, la escápula, los codos y las rodillas. La carne que más se enfatiza serían los senos, el estómago y los glúteos.

Vista de rayos X

Clavícula

Columna vertebral

Articulaciones de la cadera

Pantorrillas

Las protuberancias de los tobillos están en el extremo inferior.

Diagrama corporal

Protuberancia de la clavícula

Esqueleto del personaje

Región temporal

Clavícula

Escápula

Caja torácica

Pelvis

Cóccix

Pubis

Rótulas

La línea que muestra dónde comienza la parte inferior del cuerpo.

C

Un esquema: El cuerpo se compone de bloques.

Diagrama muscular

Una representación de los músculos situados sobre los huesos

Pectoral mayor

Deltoides

Los senos descansan sobre el pectoral mayor.

Recto abdominal

Los músculos deltoides: se encuentran sobre la región del cuello y la espalda.

Los músculos deltoides crean líneas suaves entre los hombros y el cuello.

Dorsal ancho

Músculo oblicuo externo

Modelo de forma

Articulaciones del hombro

Donde se conecta el brazo

Caja torácica

Cintura

Tobillos

Talones

Espalda

Los huesos que destacan en la superficie del cuerpo son las escápulas, los codos y la pelvis. La carne que más destaca son los glúteos y las pantorrillas.

Diagrama de rayos X

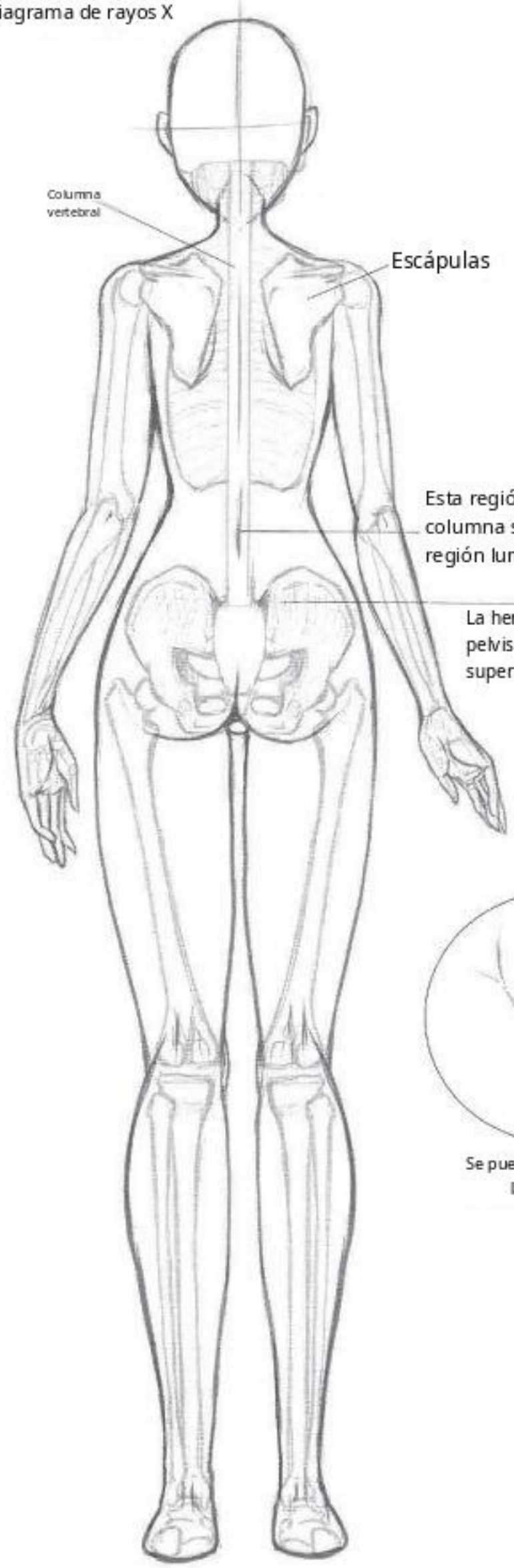
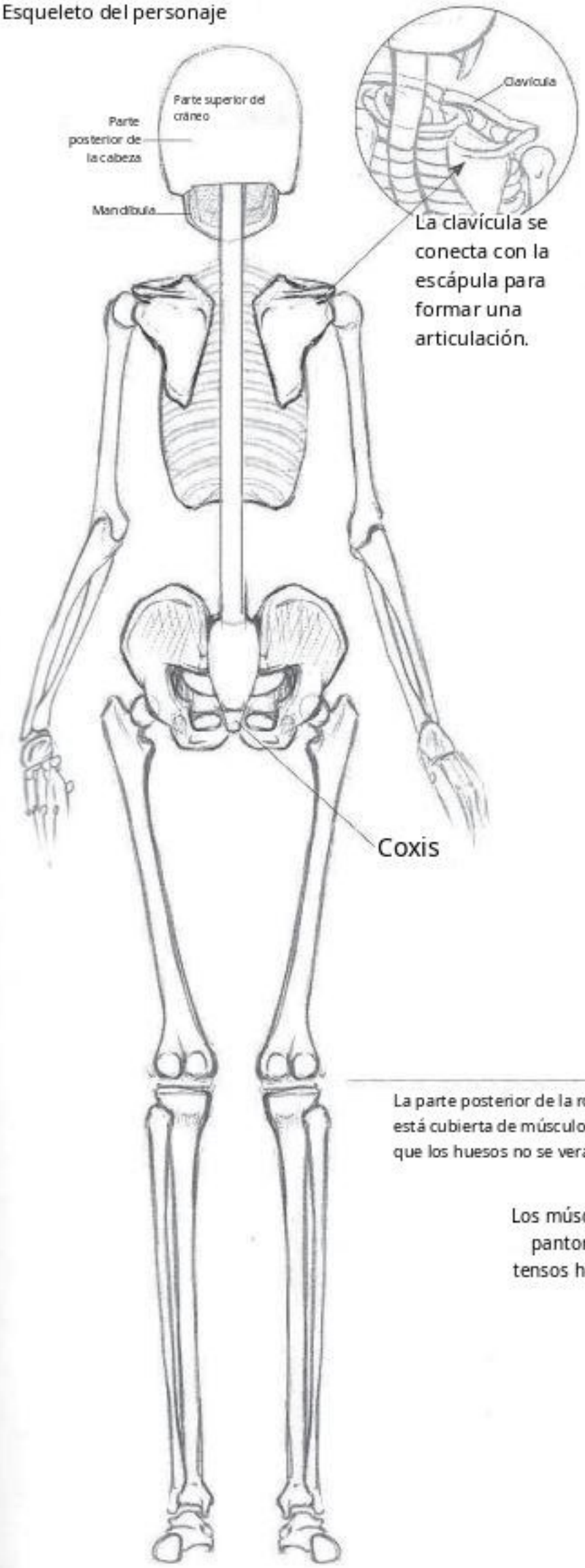


Diagrama corporal

Tendones -

Los tendones son bandas fibrosas que conectan el hueso con el músculo. A veces tienen forma de cinturón y otras veces son tubulares. Los tendones de la palma de la mano y el tendón de Aquiles son los más conocidos. Además de los huesos y los músculos, hay algunos tendones que pueden llegar a ser visibles en la superficie.

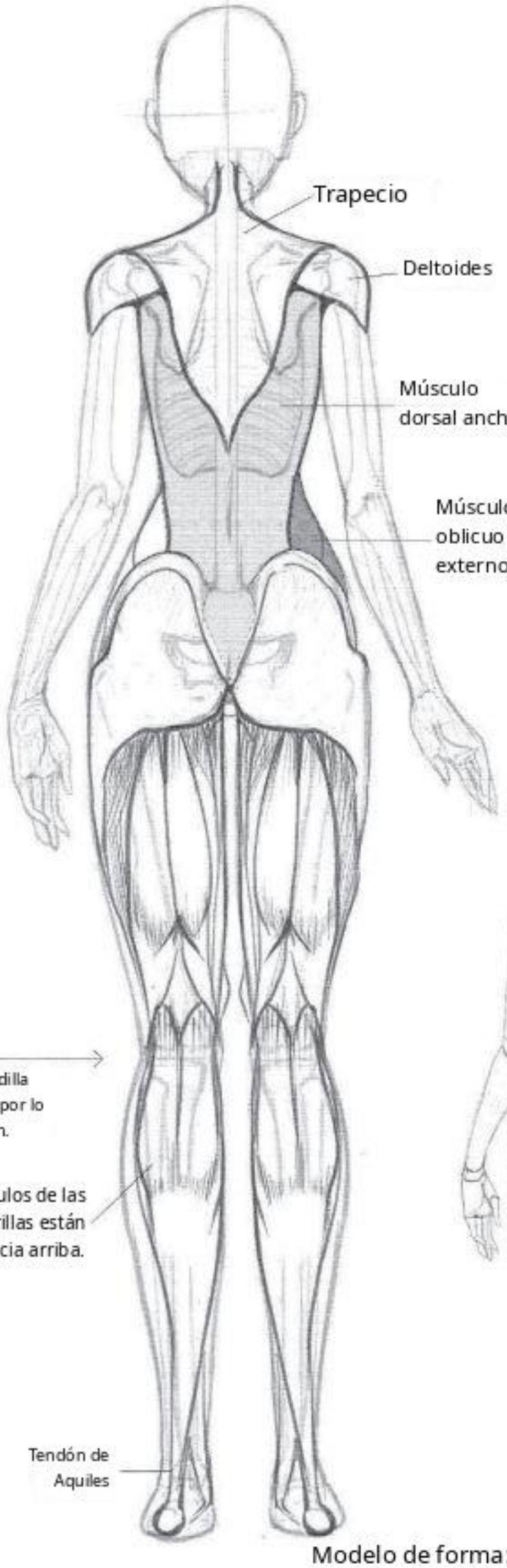
Esqueleto del personaje

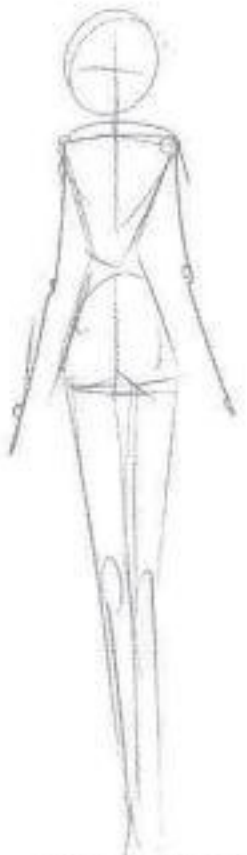


La parte posterior de la rodilla está cubierta de músculo, por lo que los huesos no se verán.

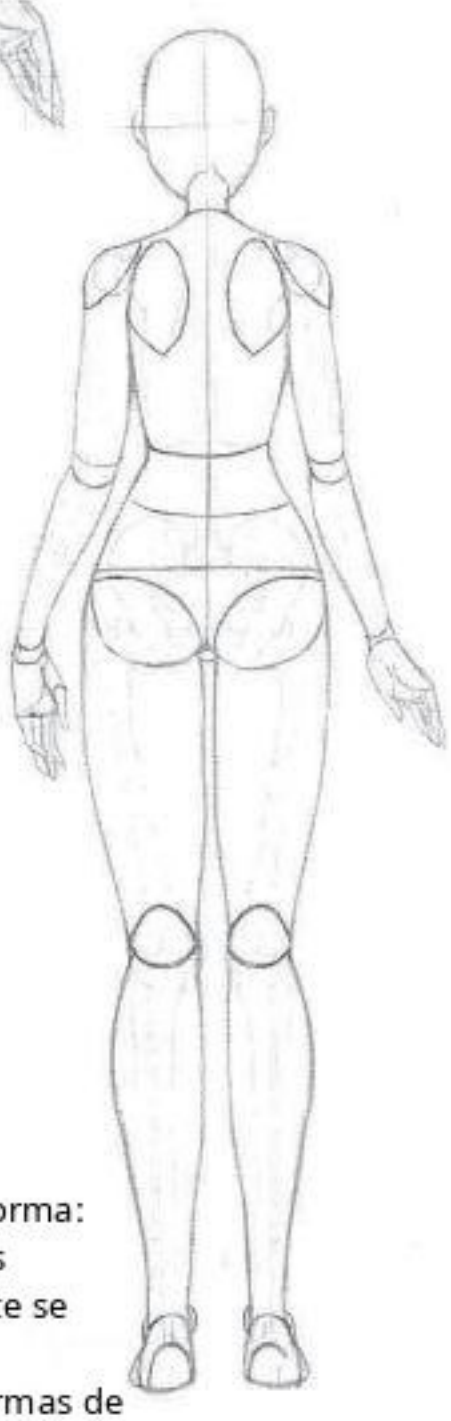
Diagrama muscular

(Los músculos se colocan sobre los huesos.)





Un esquema: la línea de la columna vertebral baja perfectamente recta.



Modelo de forma: las escápulas generalmente se representan mediante formas de rombo o triángulo.

Ángulos que realzan la tridimensionalidad

Como ahora se puede ver la longitud del cuerpo, entra en juego la tridimensionalidad.

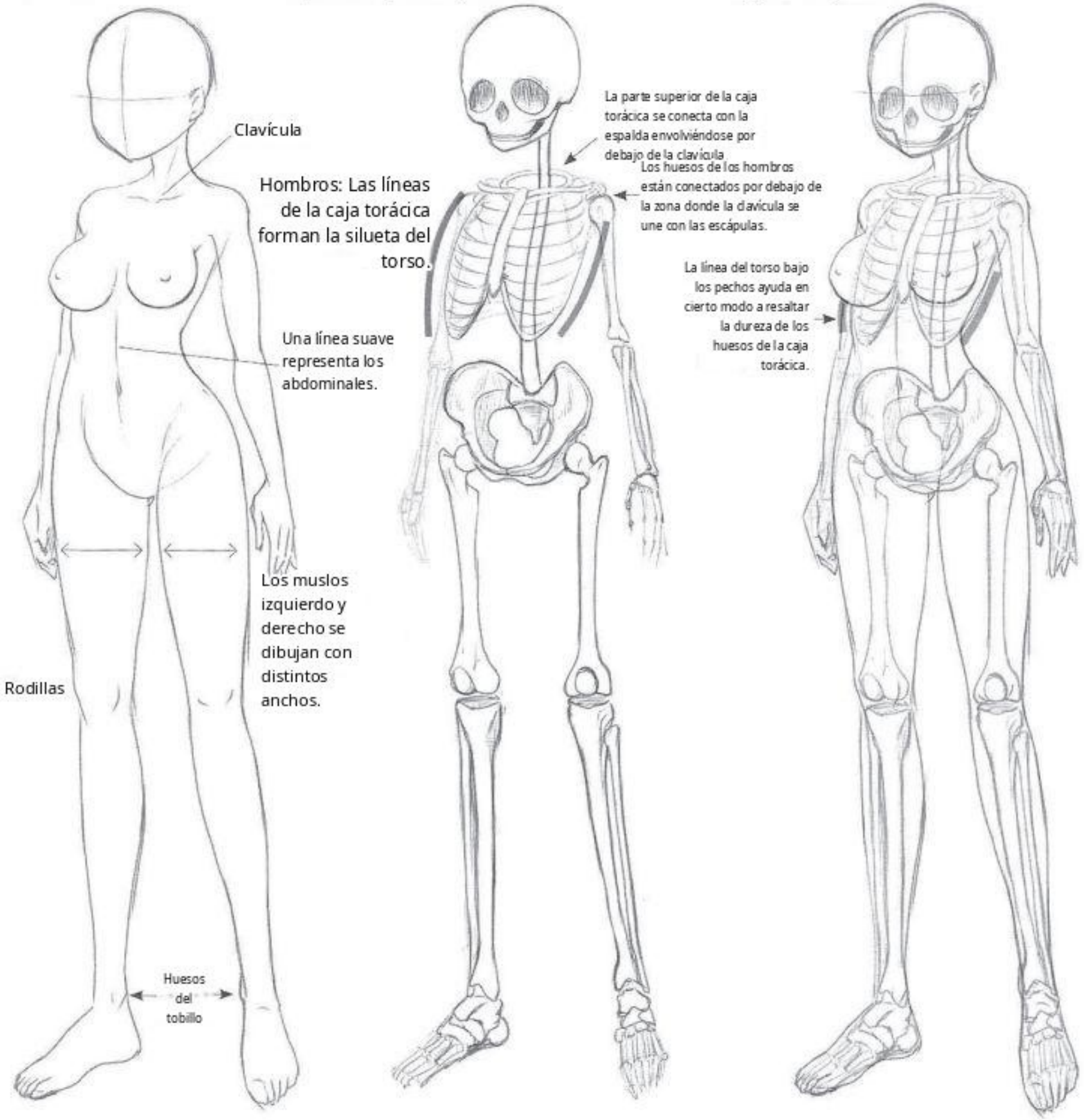
Ángulo frontal de 45°

Los huesos que se enfatizan en la superficie del cuerpo son la clavícula, la caja torácica, los codos, las rodillas y los tobillos. La carne que más se destaca son los hombros, los pechos, el estómago, la cintura y los muslos.

Diagrama corporal

Esqueleto del personaje

Diagrama de rayos X



Proceso de dibujo

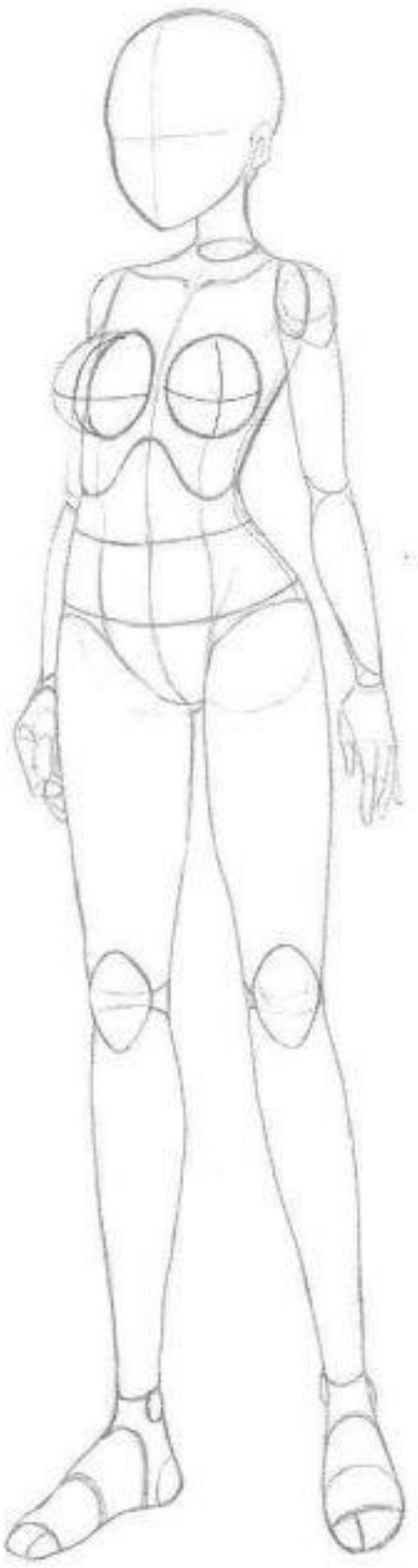
Boceto: La pose completa se dibuja como una silueta.

En el caso de hacer un boceto de la silueta de la pose

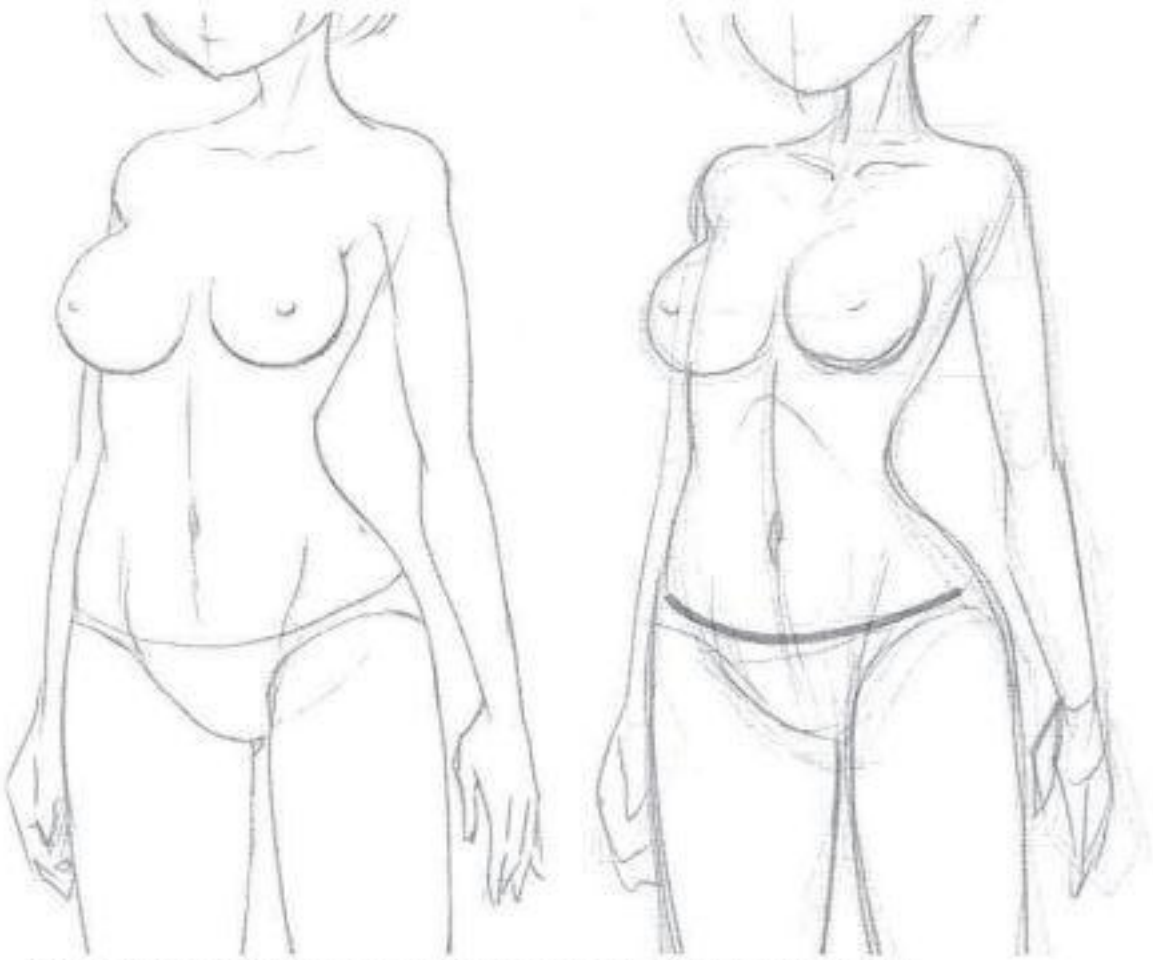
El cuerpo entero se perfila teniendo en mente la colocación de las articulaciones.

Los contornos finales empiezan a definirse en este punto.

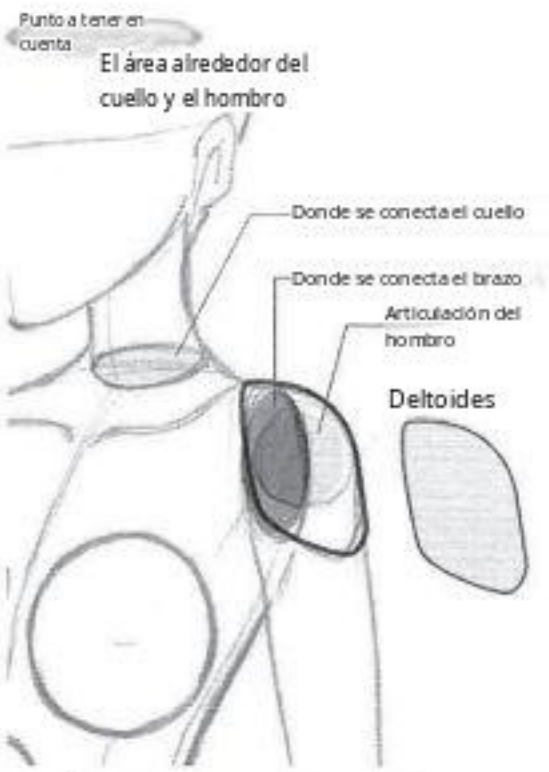
Modelo de forma



● Si dibujas ropa interior



Al dibujar la curva de la línea de la ropa interior hacia abajo, se puede pronunciar la redondez del abdomen.



El músculo deltoides es lo que hace que el hombro sea redondeado.

Ángulo de 45° de espalda

Los huesos que resaltan en la superficie del cuerpo serían los omóplatos, la columna, los codos y los talones. La carne más resaltada serían los hombros, los pechos, los glúteos y la parte posterior de las rodillas.

Diagrama corporal

Esqueleto del personaje

Vista de rayos X del esqueleto del personaje

Hombros

Pechos

La línea que detalla la columna debe distinguirse claramente cuando se trata de un ángulo diagonal.

Los omóplatos están situados sobre la caja torácica.

La clavícula que está en la parte frontal

El omóplato aquí es parte del contorno del cuerpo.

* Se ha omitido la caja torácica.

Codos

Glúteos

Detrás de las rodillas: Los músculos están fuertemente unidos, formando una figura en A.

Talones

Los talones tienen músculos delgados que cubren sus huesos.

Donde la cabeza conecta con el cuello

Donde el cuello conecta con el torso (trapecio)

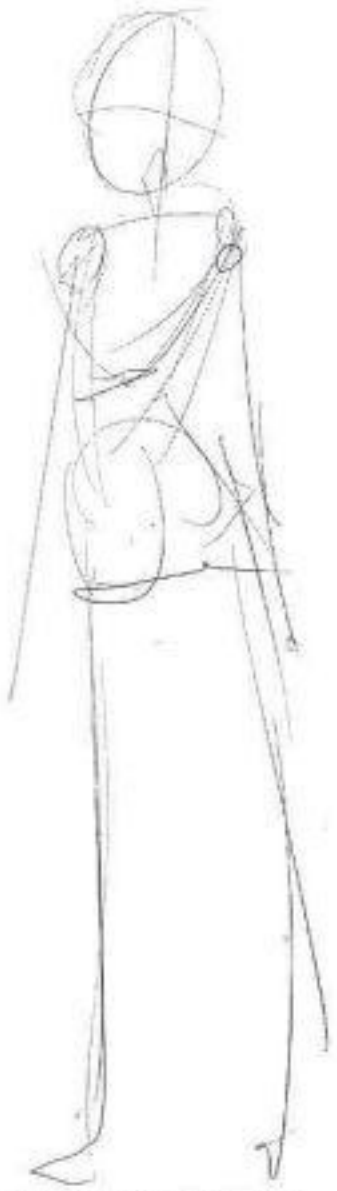
Clavícula

Omóplato

Donde el omóplato conecta con la clavícula

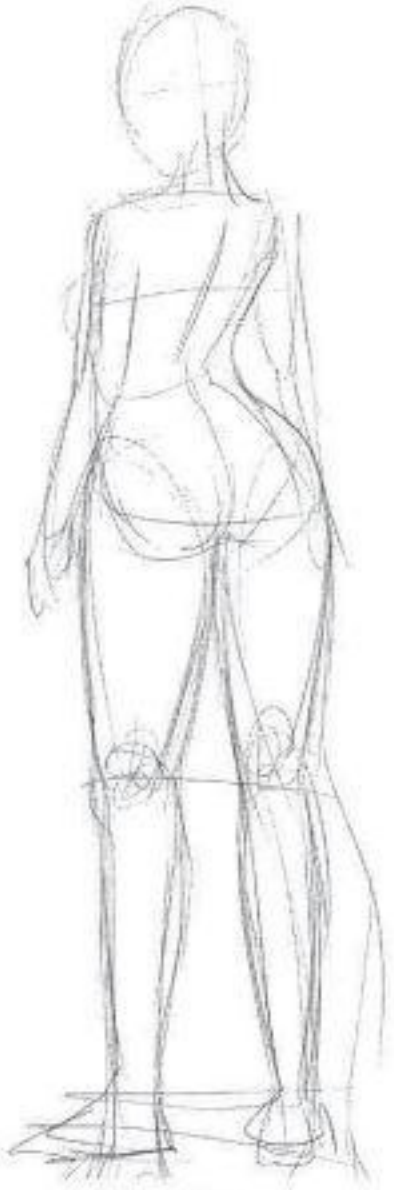
Proceso de dibujo

En el caso de empezar con un esquema general de la pose



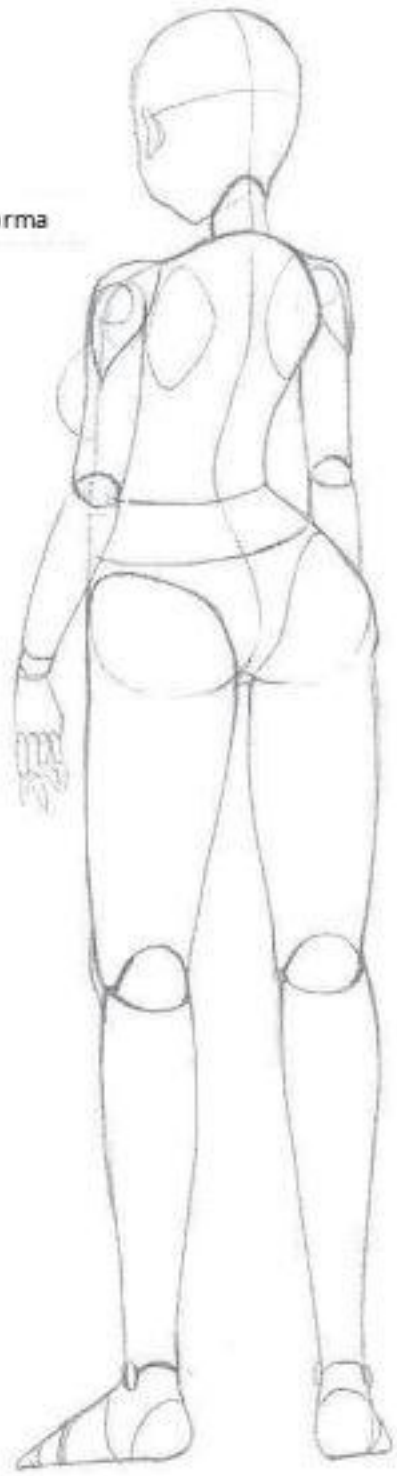
Esquema: El cuerpo se representa con líneas y formas simples.

Boceto preliminar: Las partes del cuerpo se definen teniendo en cuenta la ubicación de las articulaciones.



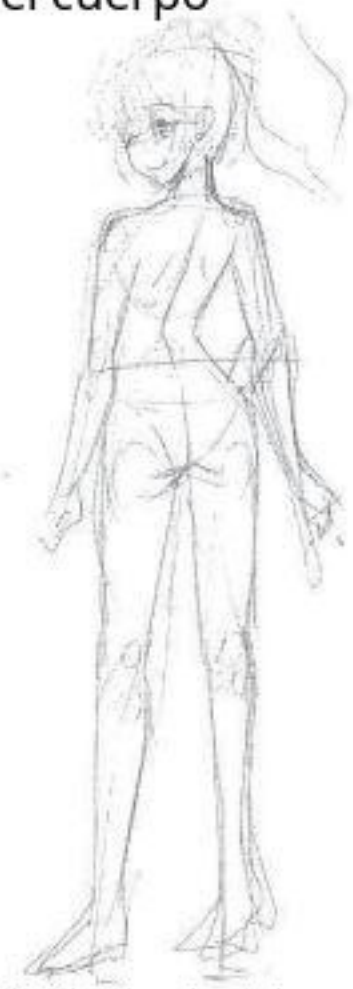
Definido

Modelo de forma

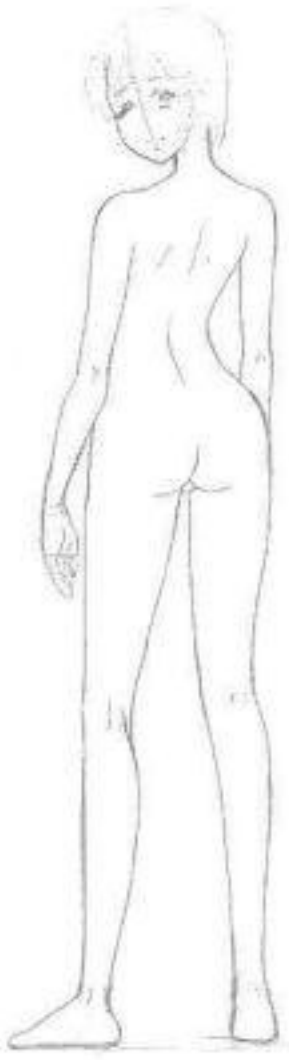


● Adelgazando el cuerpo

El boceto preliminar se vería igual.



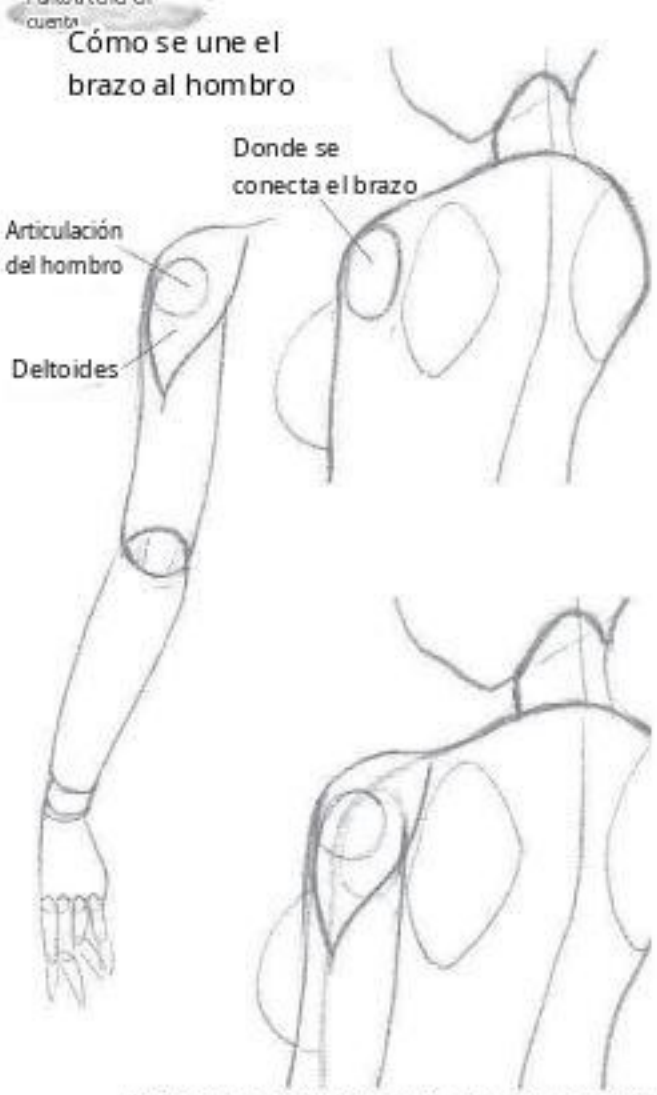
Al definirlo, el ancho de los hombros debe ser menor y las extremidades más delgadas. Cambié la cabeza para que mire hacia atrás.



Así es como se vería el trazo final.

Punto a tener en cuenta

Cómo se une el brazo al hombro



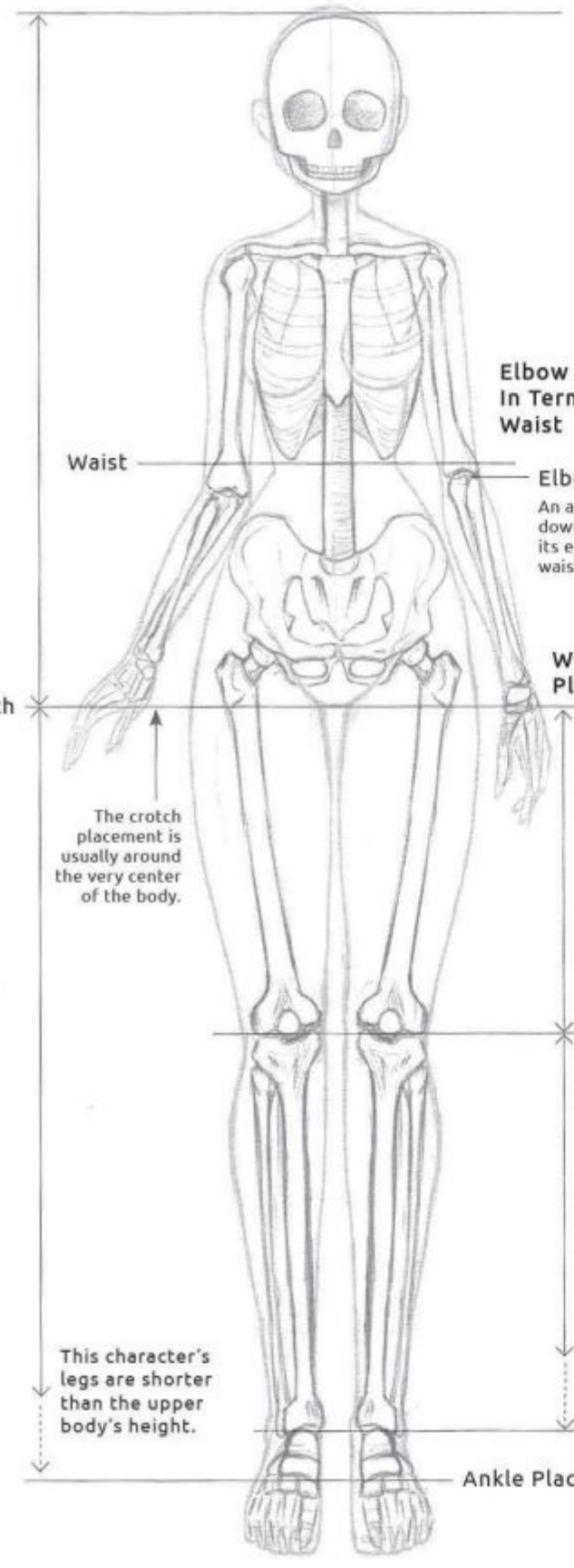
Primero se dibuja la parte de los senos y el torso que el brazo cubre, antes de dibujar el brazo.

Standard Body Part Lengths and Body Height in "Heads"

Body Part Lengths

Here we'll look at ways to gauge body proportions and the concept of the height of the body being in "heads."

Character proportions can differ between artists, but there's a traditional balance that most people follow.



Elbow Placement In Terms of the Waist

Elbow

An arm hanging down usually has its elbow close to waist height.

Wrist Placement

The wrist is usually around the height of the crotch.

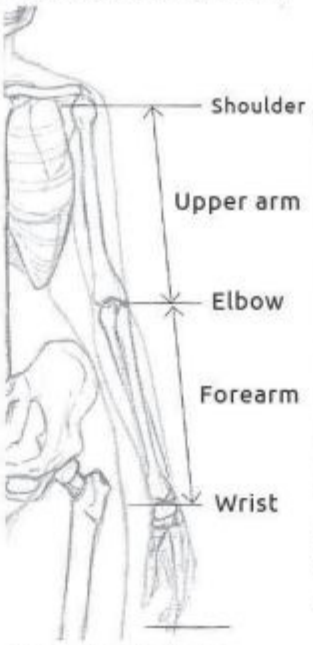
The crotch placement is usually around the very center of the body.

Knee Placement

You might find it a little strange for the knees to be in the very middle between the crotch and ankles, but feel free to make the region below the knees longer or thinner in whatever way you wish.

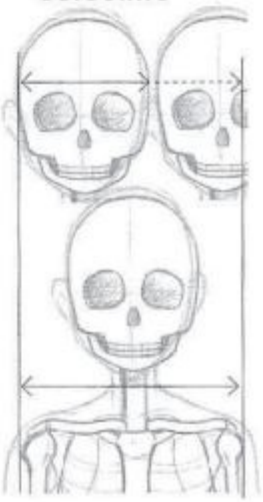
This character's legs are shorter than the upper body's height.

Shoulder, Elbow, Wrist



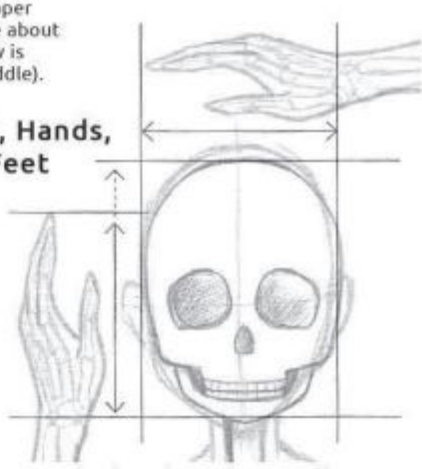
The length of the upper arm and forearm are about the same (The elbow is just about in the middle).

Shoulder Width Guideline

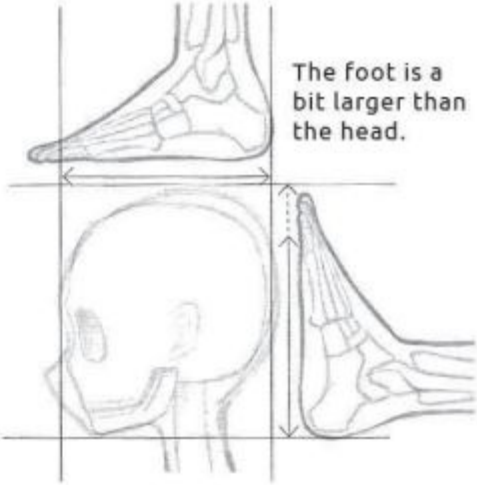


A girl's shoulder width is about 1 and a half heads long.

Head, Hands, and Feet



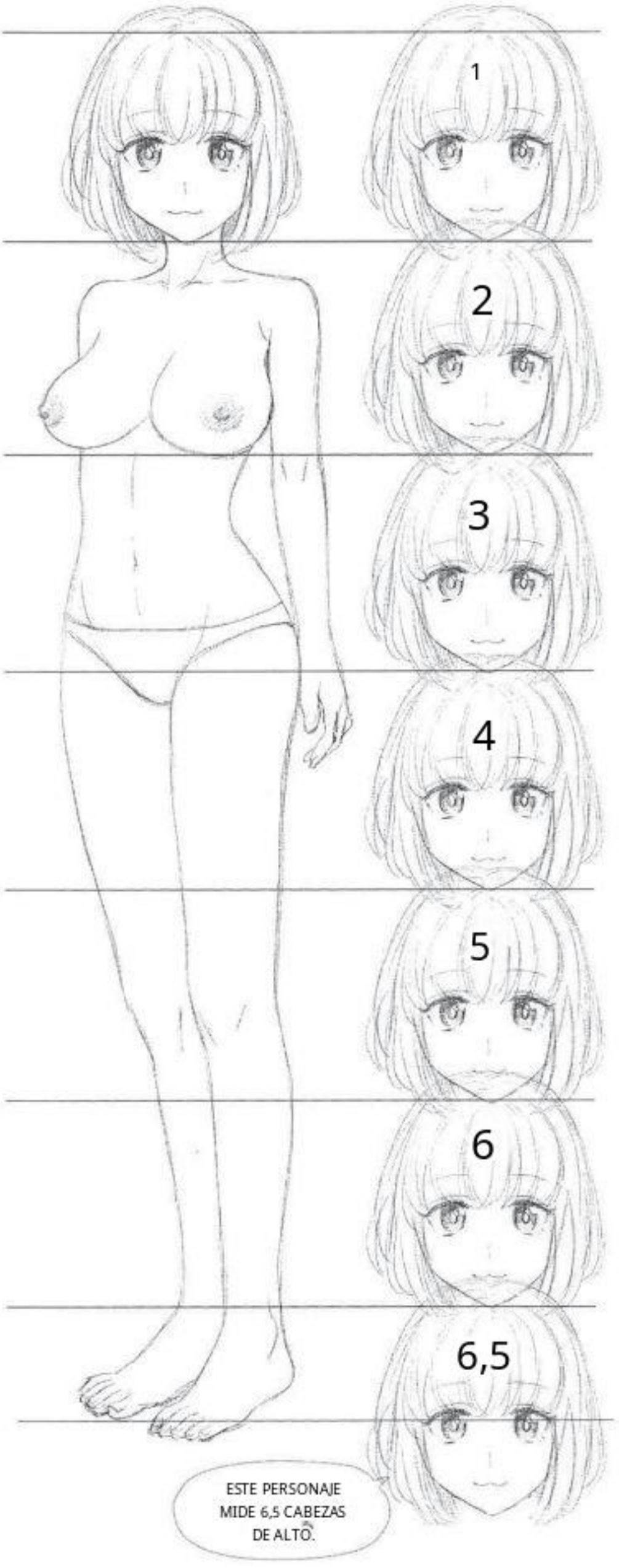
The hand is a bit smaller than the head.



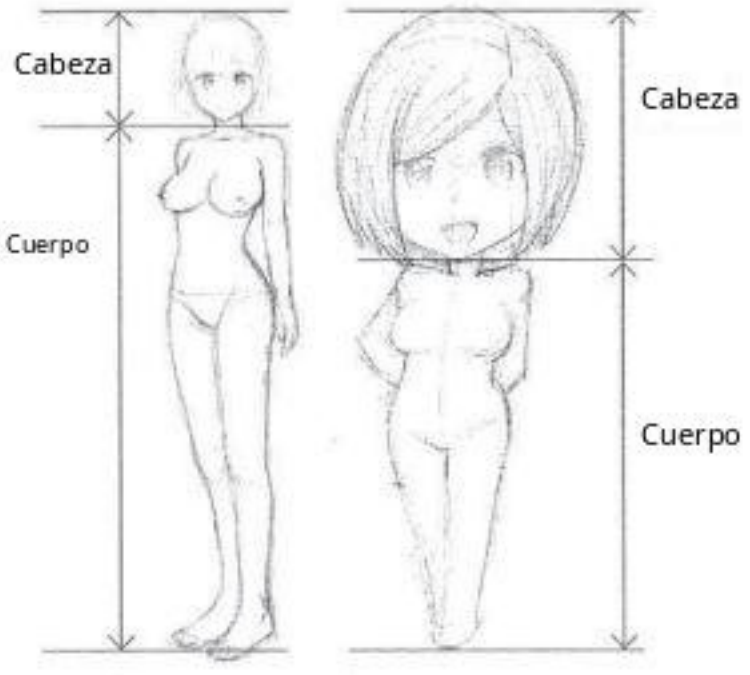
The foot is a bit larger than the head.

Altura corporal en cabezas

La longitud del cuerpo y las extremidades puede medirse, más o menos, por la longitud vertical de la cabeza.



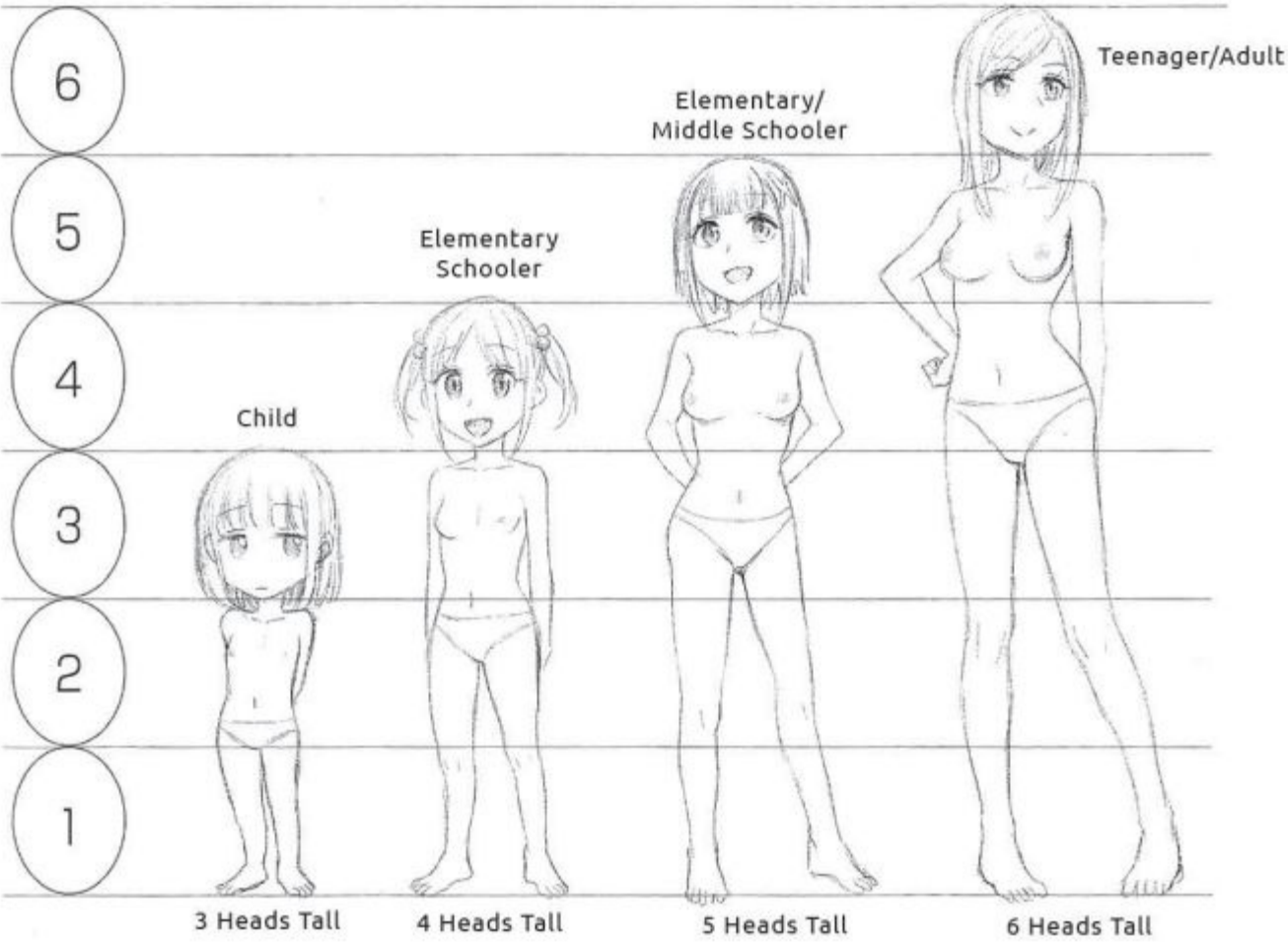
Personajes chibi típicos



Los personajes altos (de 7 u 8 cabezas de altura) tienen cabezas más pequeñas, mientras que los personajes bajos (de 2 o 3 cabezas de altura) tienen cabezas grandes.

Examples of Body Height

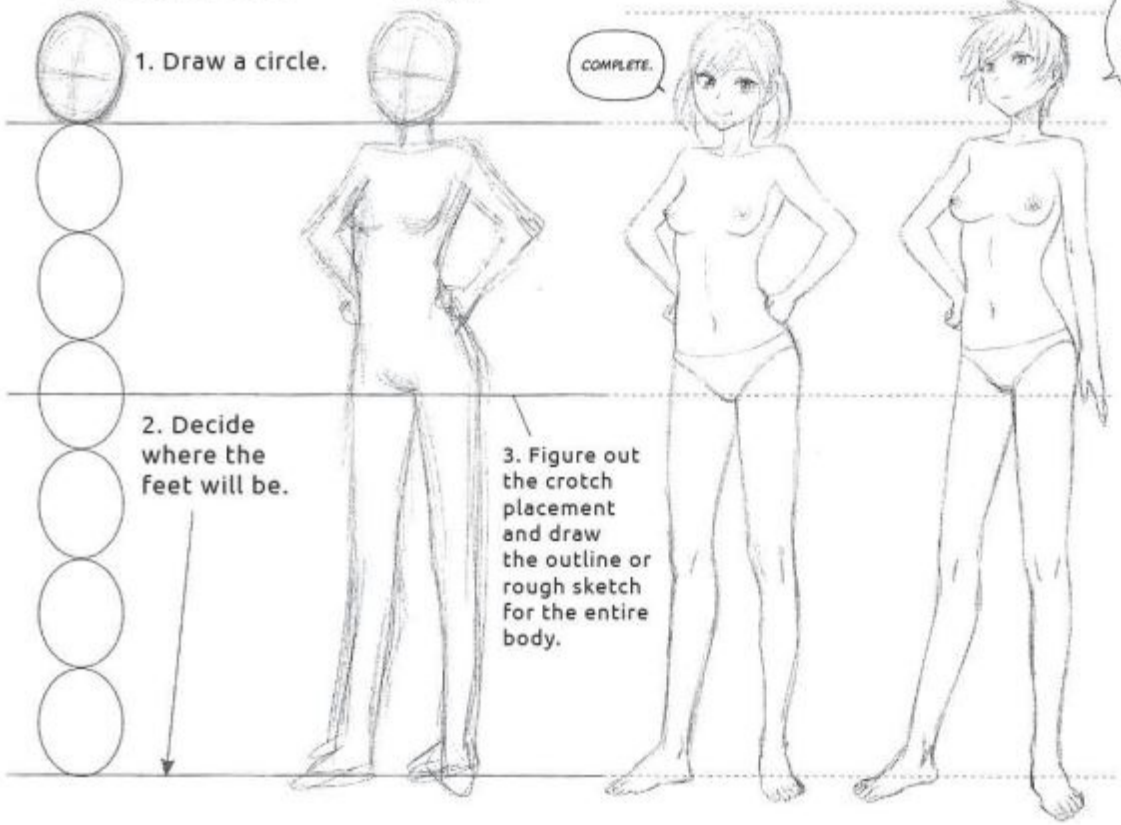
Child characters have bigger heads with shorter bodies, while adult characters have smaller heads and taller bodies.



As you can see, making the faces bigger and bodies shorter give a more childish impression, and making the faces smaller and bodies taller give a more mature impression. The amount of hair and size of the head can affect this as well. In this example, their heads are all about the same size, with the differentiation being in the body sizes.

Tips on the Drawing Process

Start by using roughly drawn circles to gauge head, body, and leg length.



Characters with smaller heads appear taller.

Where Should I Decide Where the Crotch Should Be?

Use a picture you like of a character standing up as reference. Draw a circle about the size of their head and figure out how many heads it takes to reach the crotch or legs.

Capítulo 2

Cómo mantener presente la estructura esquelética de un personaje

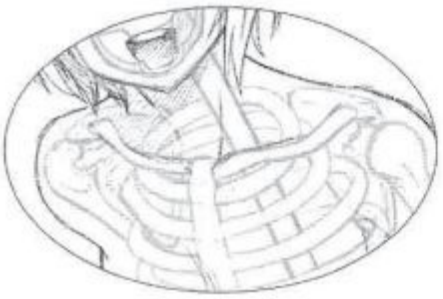
Bones and Joints

Drawing the lines of the bones that show up on the body's surface

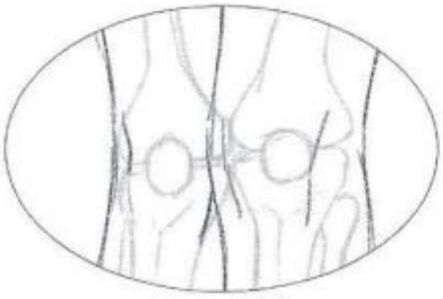
The Representation of Bones over the Whole Body

● Front (Normal Angle)

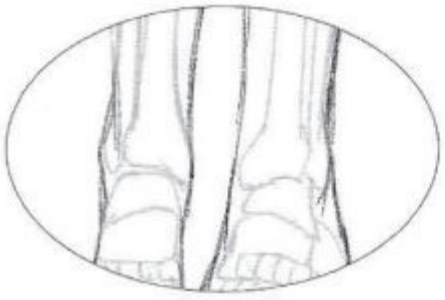
Bring out the contrast between the hard bone lines that appear on the body's surface and the soft, meaty flesh. Even in a drawing, the bones will serve as the literal framework for your character. Focus on representing the clavicle and shoulder blades on the torso, as well as the elbow joints and knee joints on the arms and legs.



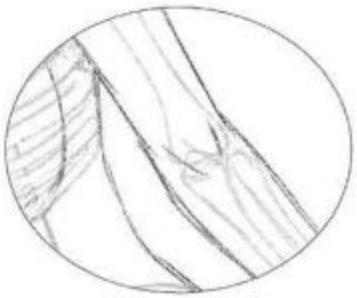
Clavicle



Knee Joints

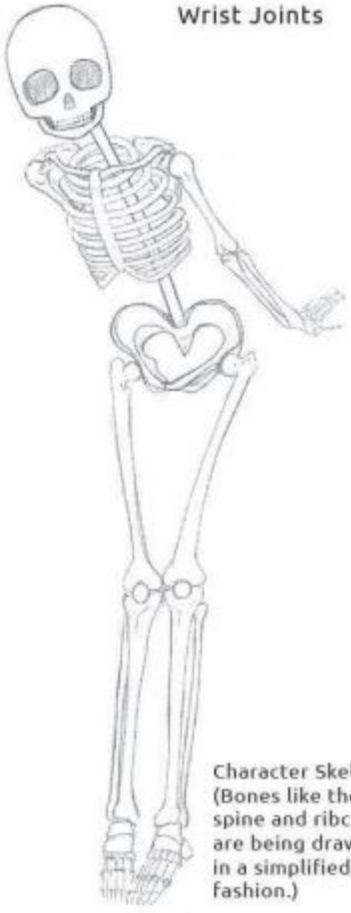


Ankle Joints



Elbow Joints

Wrist Joints



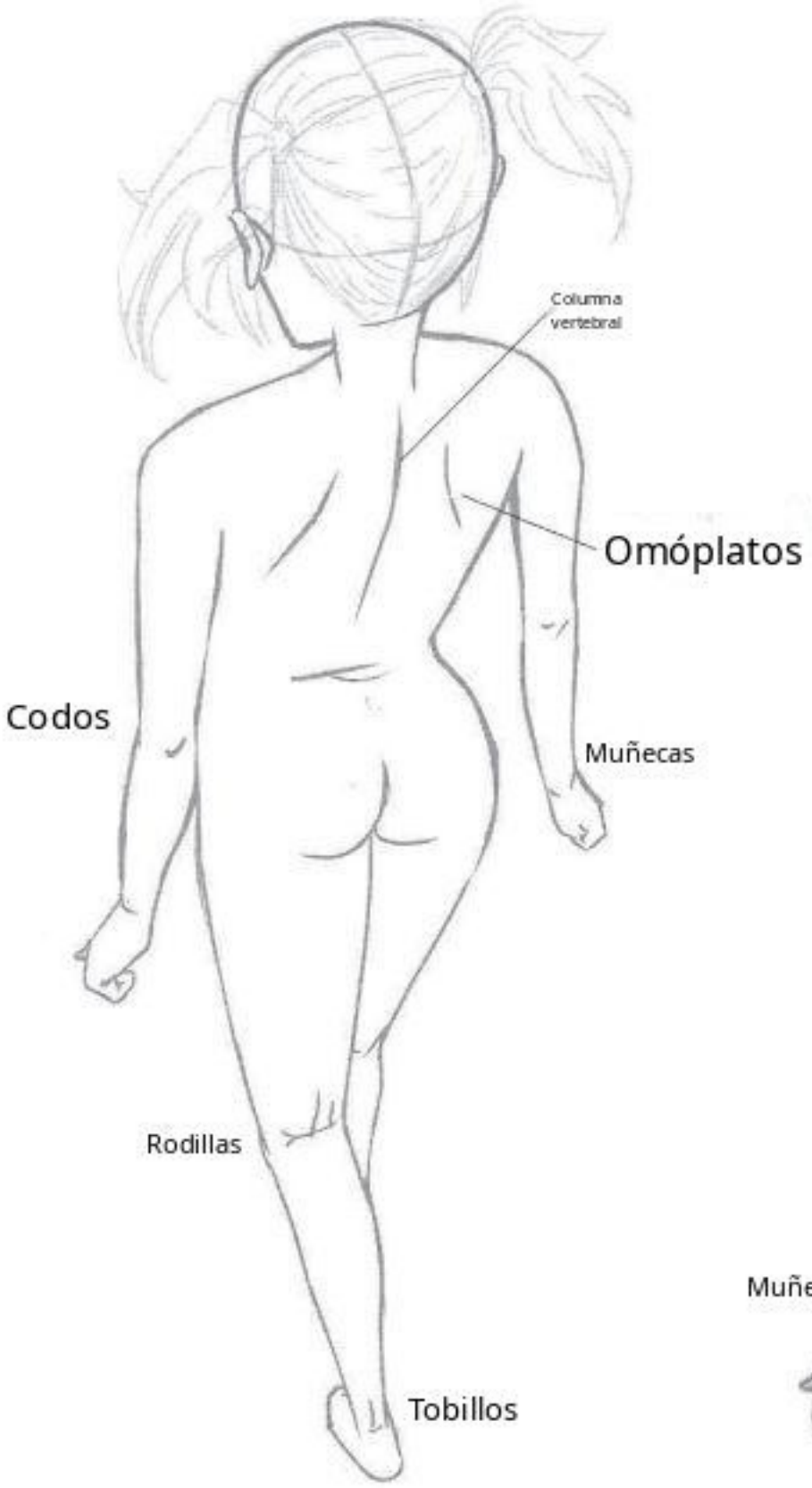
Character Skeleton (Bones like the spine and ribcage are being drawn in a simplified fashion.)

An outline of the skeleton

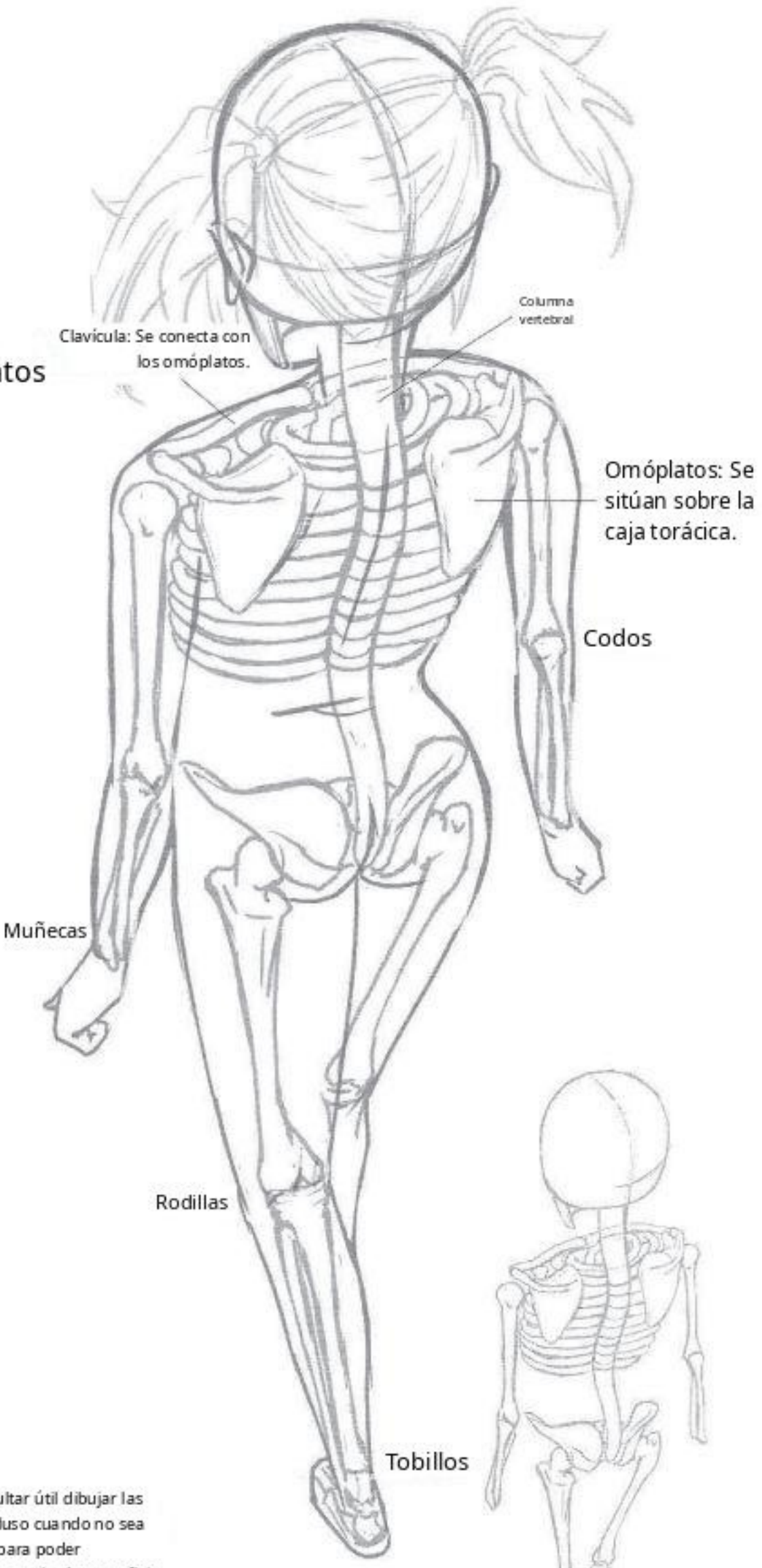
Fleshing it out

It's important to keep the joint placement in mind even when drawing the silhouette right from the very start.

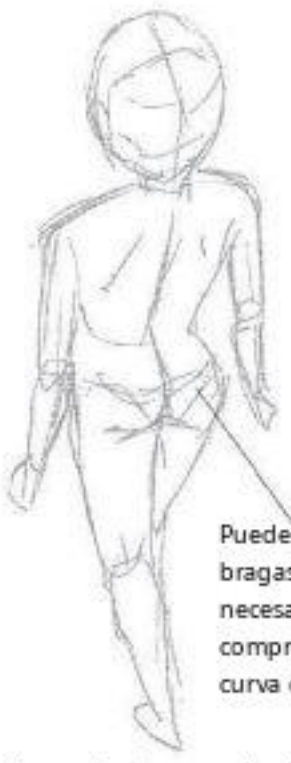
● Espalda (ángulo ligeramente hacia abajo)



En cuanto a la parte trasera, los huesos más importantes a representar serían los omóplatos y las articulaciones de los codos. Las muñecas y las rodillas pueden representarse con simples líneas de articulación.

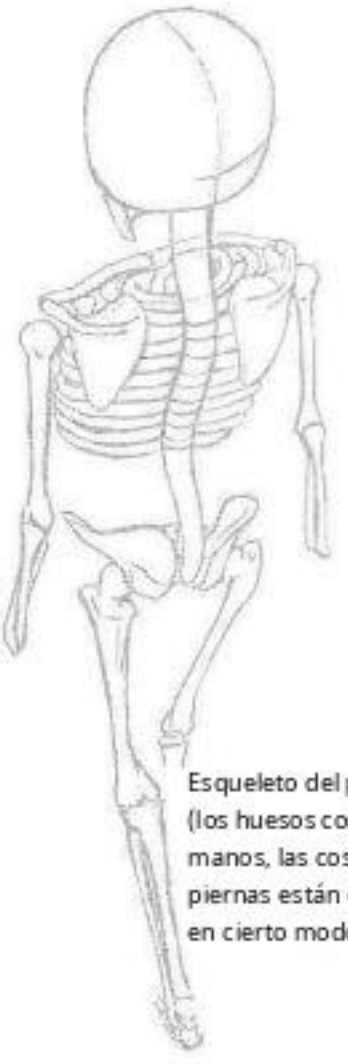


Boceto muy básico: El punto de vista cenital se dibuja primero captando una idea general de la imagen. La forma de todo el cuerpo se dibuja a grandes rasgos mientras se captura la perspectiva dimensional y la colocación de las articulaciones.



Puede resultar útil dibujar las bragas incluso cuando no sea necesario para poder comprender mejor la superficie curva del cuerpo.

Boceto: La forma está más definida en comparación con el boceto muy básico. Las articulaciones del codo, tobillo, rodilla y muñeca se representan de forma simplista.



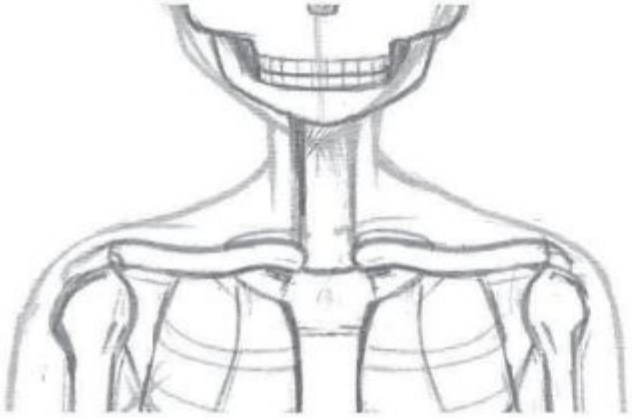
Esqueleto del personaje (los huesos como las manos, las costillas y las piernas están omitidos en cierto modo).

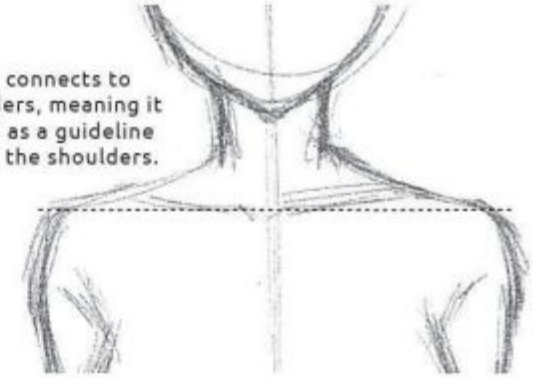
The Important Bones of the Upper Body

Clavicle, Jaw, Shoulders, Elbows and Hands

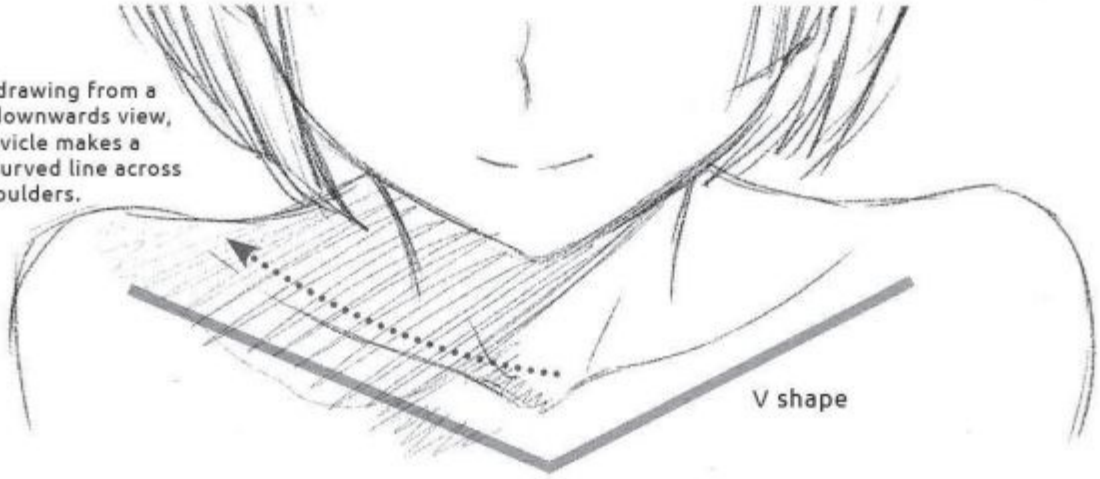
By taking a look at a pose that incorporates the neck region, shoulders, and arms, we can understand the importance of joints and bone structure.

● Bust Shot (Neck Region, Clavicle)





The clavicle connects to both shoulders, meaning it can be used as a guideline for drawing the shoulders.

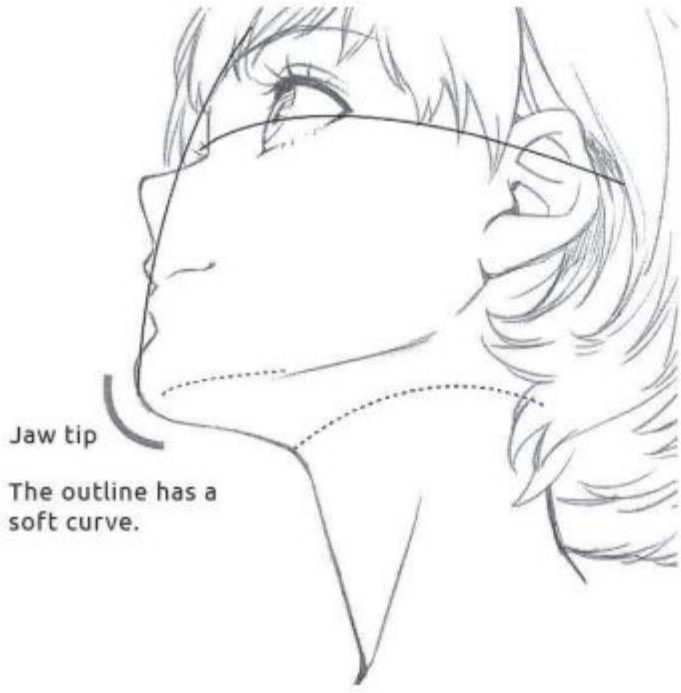


When drawing from a more downwards view, the clavicle makes a more curved line across the shoulders.

V shape

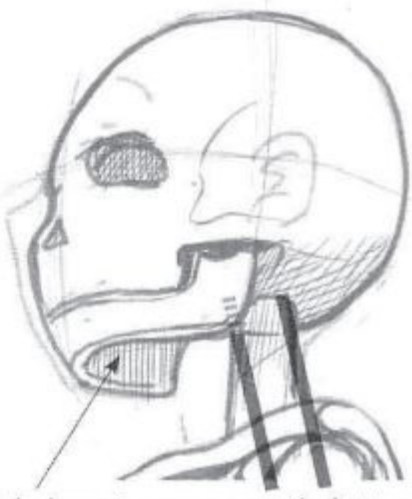
A pose with raised shoulders from a downwards view

● Jaw



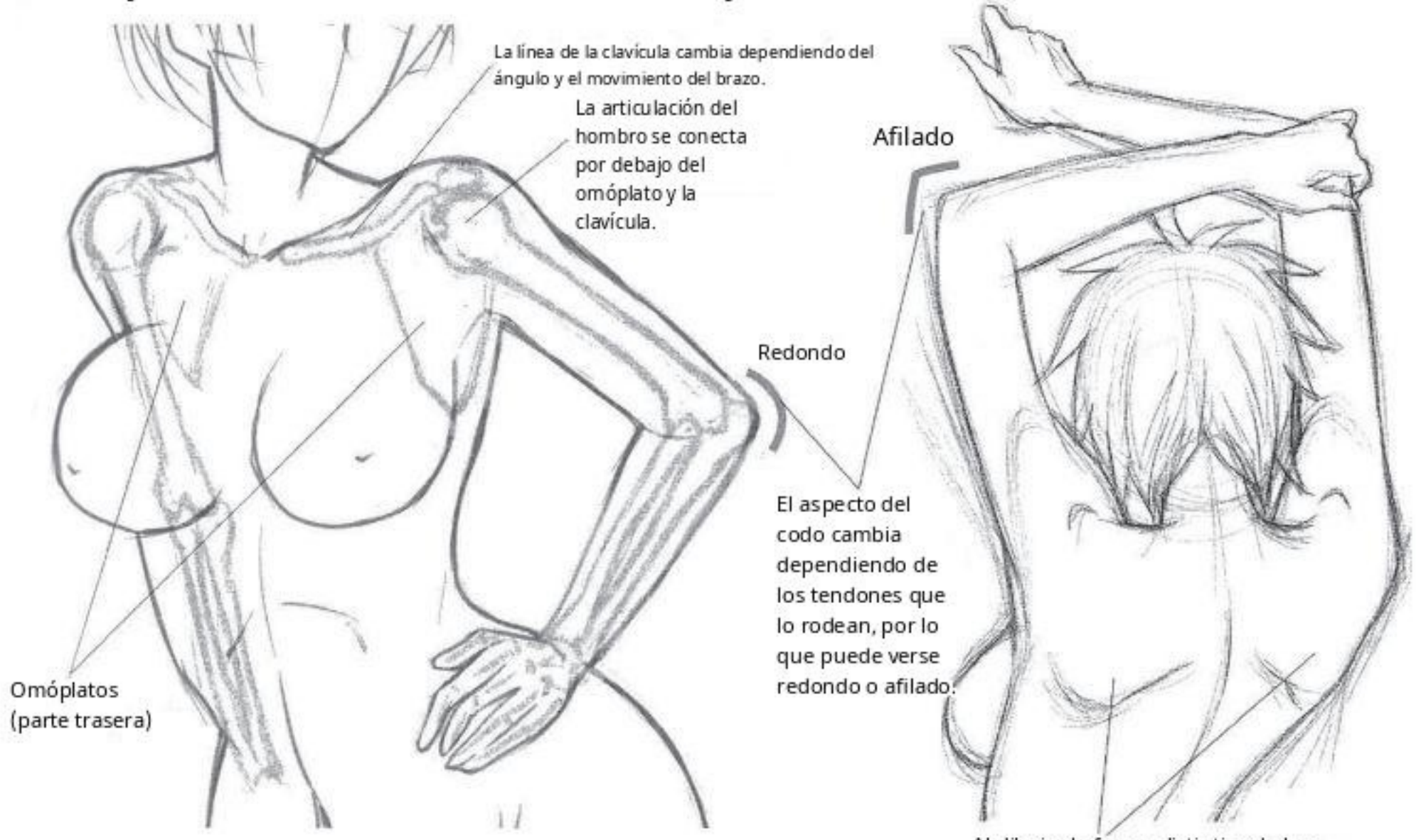
Jaw tip

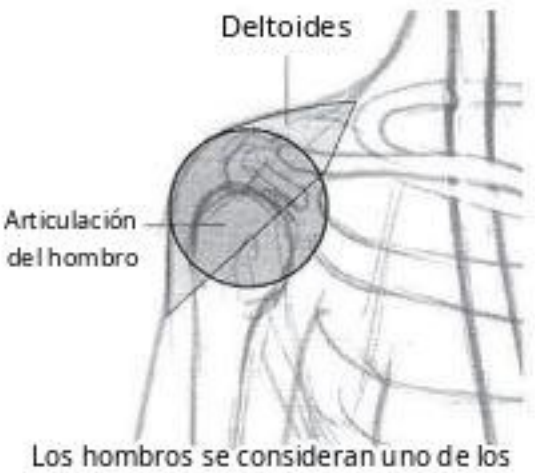
The outline has a soft curve.



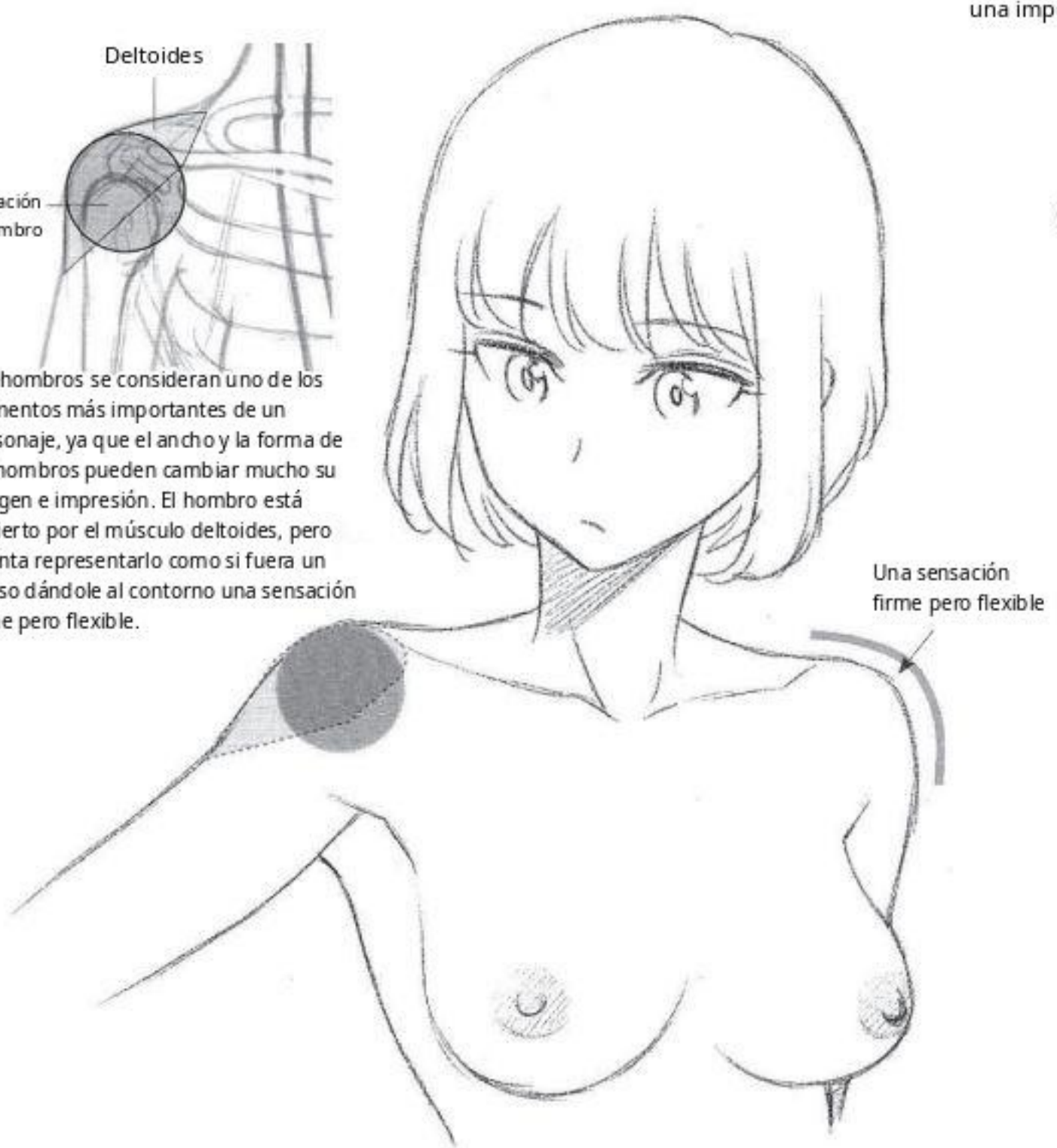
The lower jaw opens up at the bottom. Since the cavity is being surrounded by flesh, this area ends up being surprisingly squishy.

● Dibujando el movimiento de los hombros y los brazos





Los hombros se consideran uno de los elementos más importantes de un personaje, ya que el ancho y la forma de los hombros pueden cambiar mucho su imagen e impresión. El hombro está cubierto por el músculo deltoides, pero intenta representarlo como si fuera un hueso dándole al contorno una sensación firme pero flexible.



● Manos y muñecas

El hueso redondo de la articulación de la muñeca aparecerá en el contorno de la muñeca (lado del meñique).

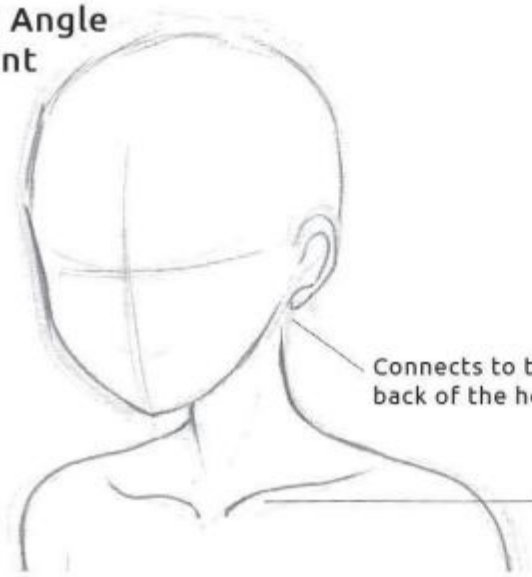
Drawing the Head and Shoulders

Let's take a look at how the head, neck, and body all connect to each other.

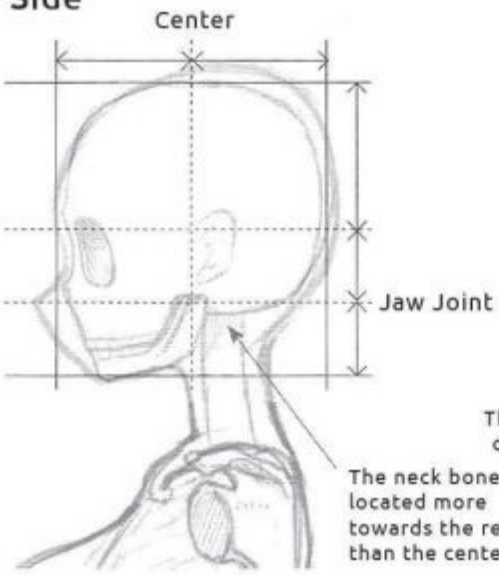
The Head and How it Connects to the Body

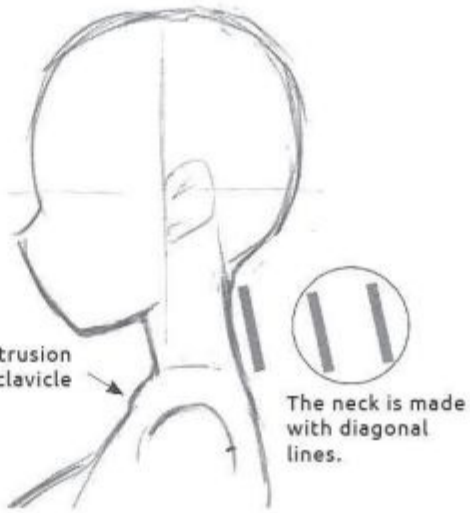
The head connects to the neck via the skull connecting to the spine, and the neck connects to the body via the spine connecting to the ribcage.

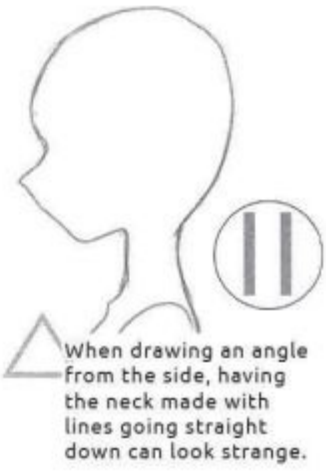
● 45° Angle Front



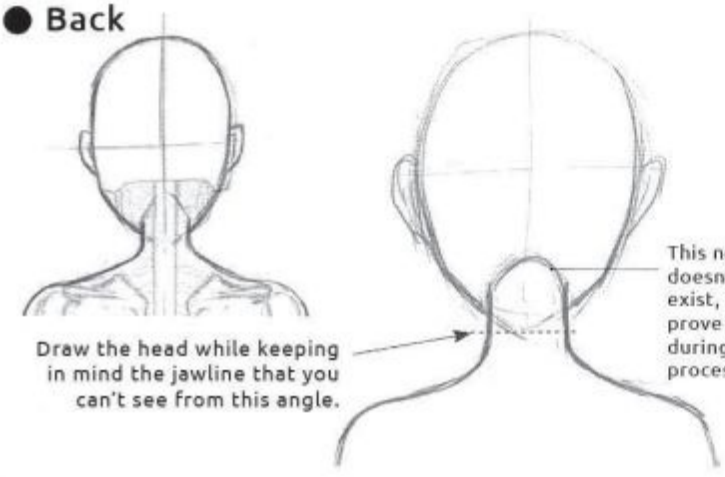
● Side



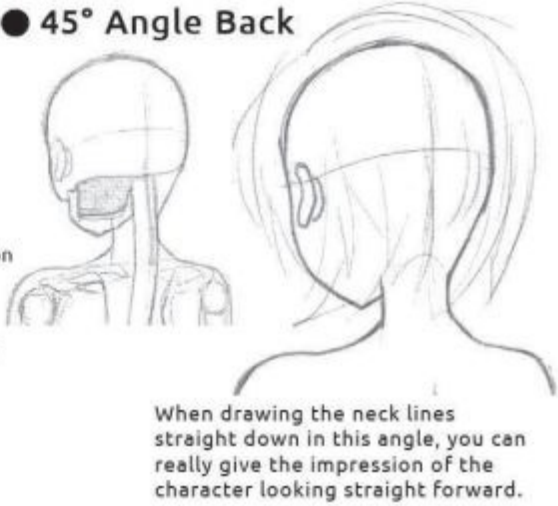




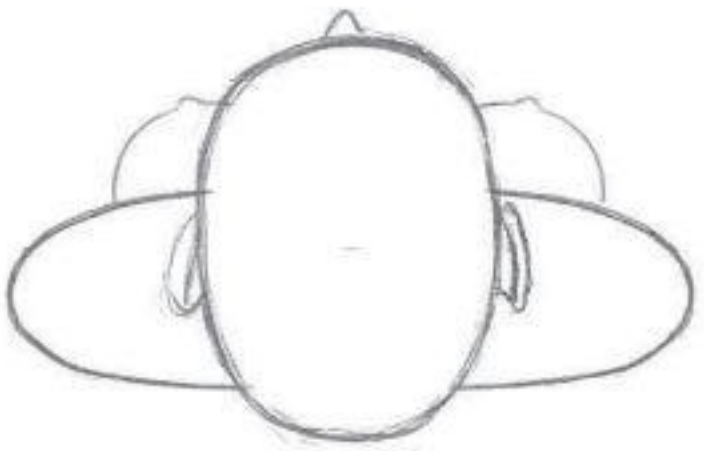
● Back



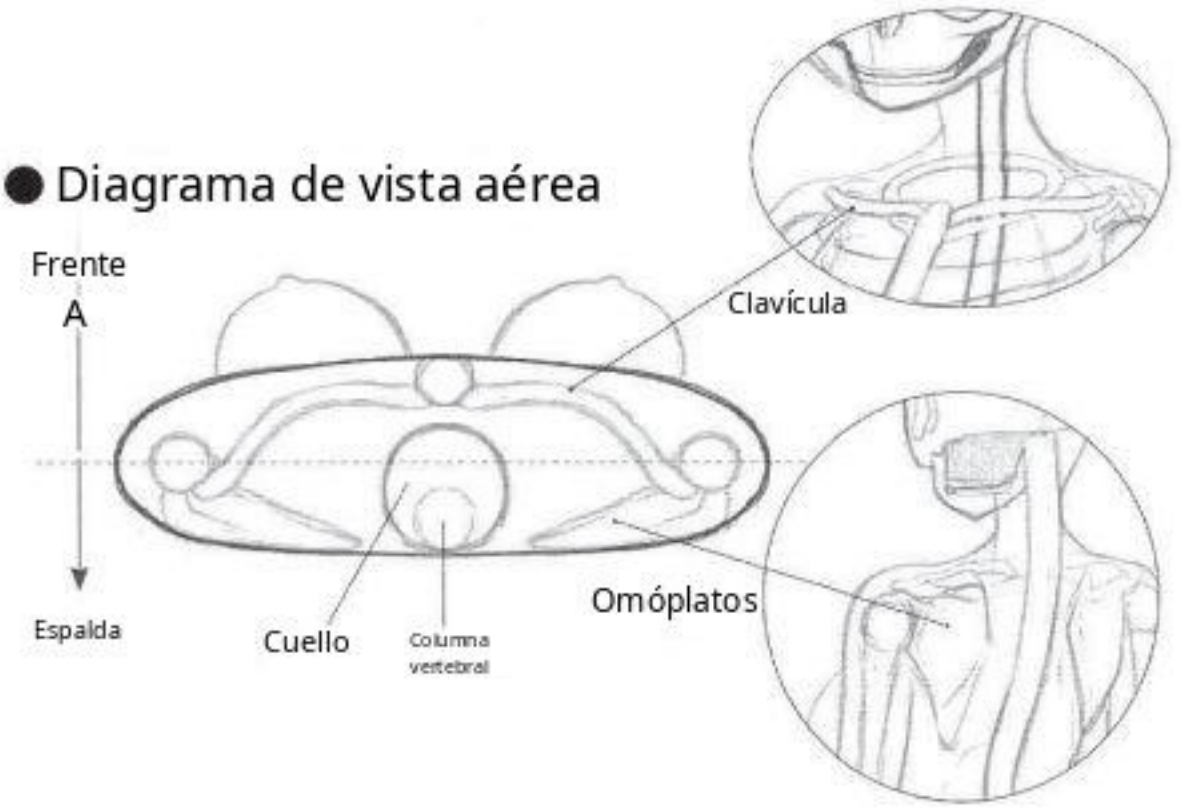
● 45° Angle Back

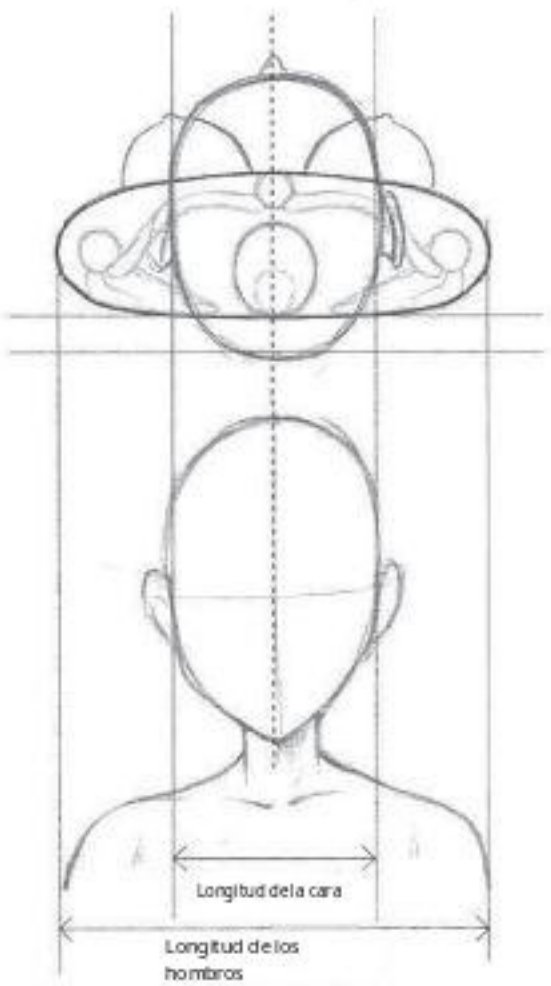


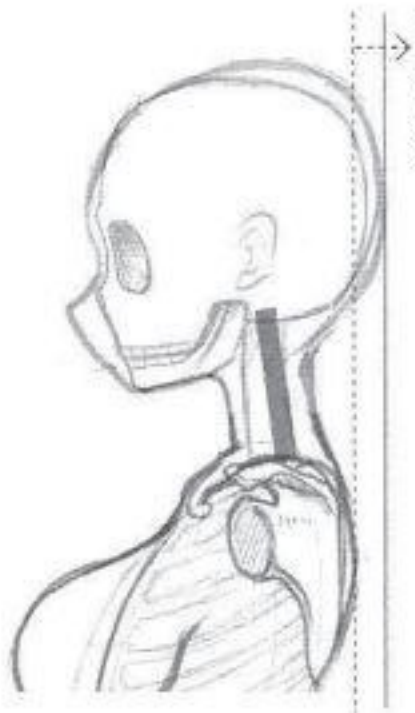
Vista aérea

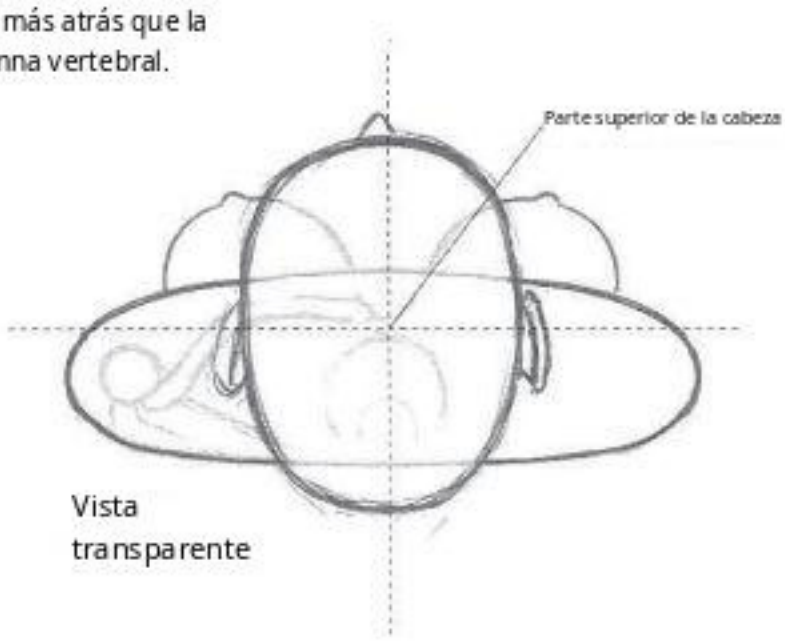


● Diagrama de vista aérea



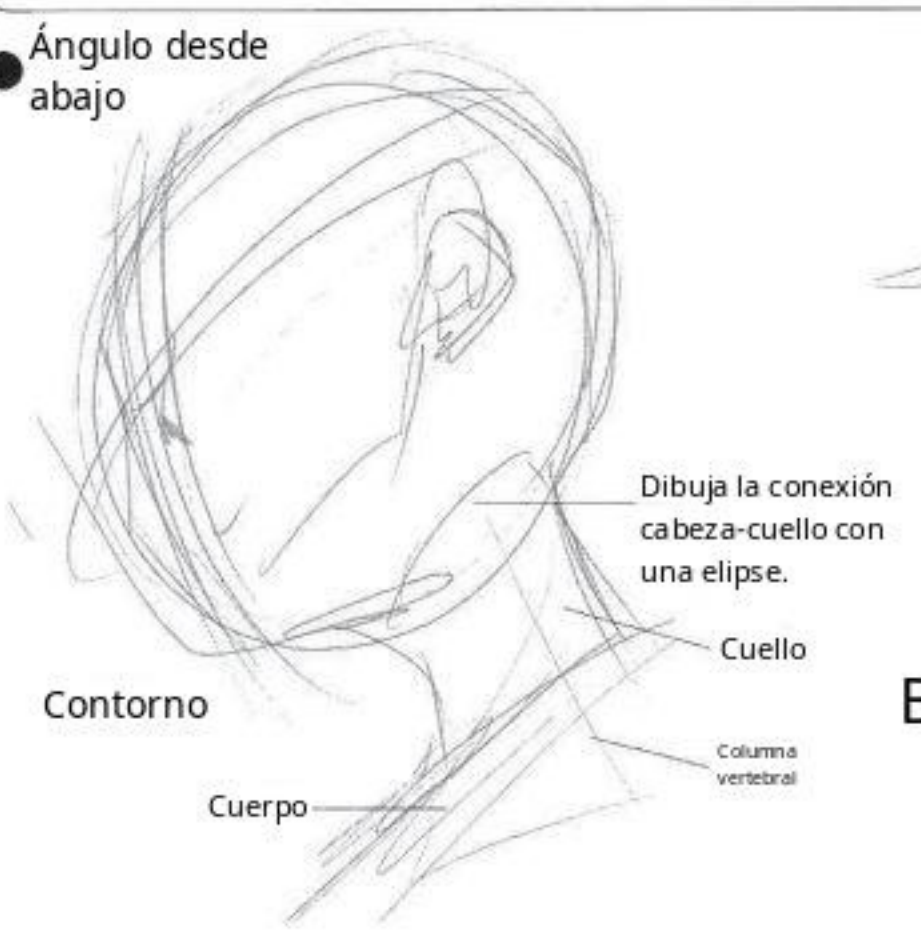






Capturando las conexiones entre la cabeza, el cuello y el cuerpo

● Ángulo desde abajo



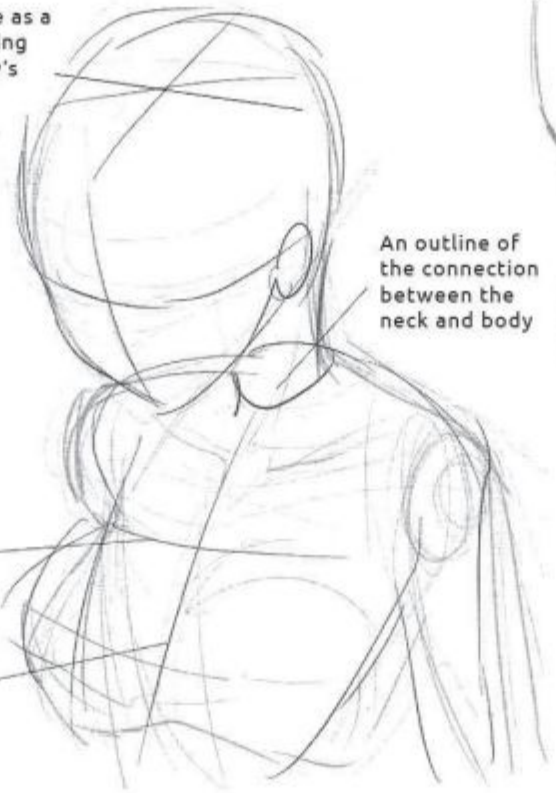
● Top-Down Angle

Start with roughly drawing everything down to the waist. Take care in maintaining the balance between the head and shoulder width.

Front Side

Use the clavicle as a guide for drawing the upper body's outline.

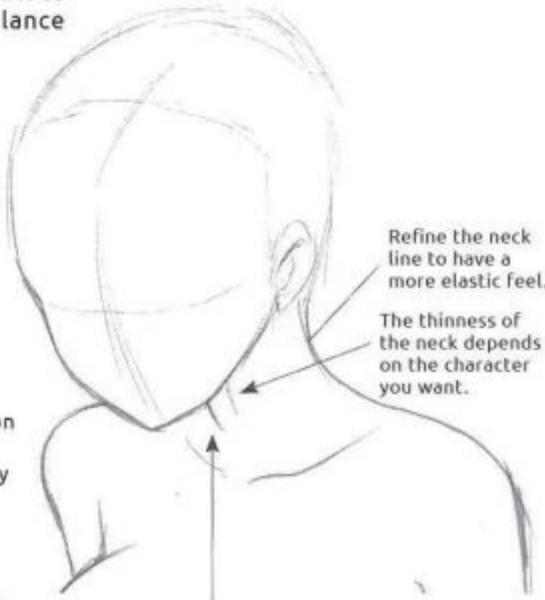
Draw the outline with a general grasp of the image.



An outline of the connection between the neck and body

This line is where the breasts start coming out.

Center Line



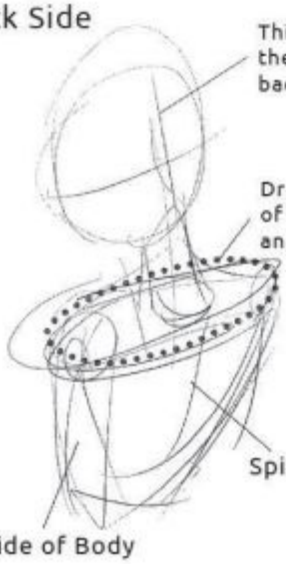
Refine the neck line to have a more elastic feel.

The thinness of the neck depends on the character you want.

Refine the neck line placement to make it feel more natural.

Thin necks might not look weird anymore after adding hair or facial features.

Back Side

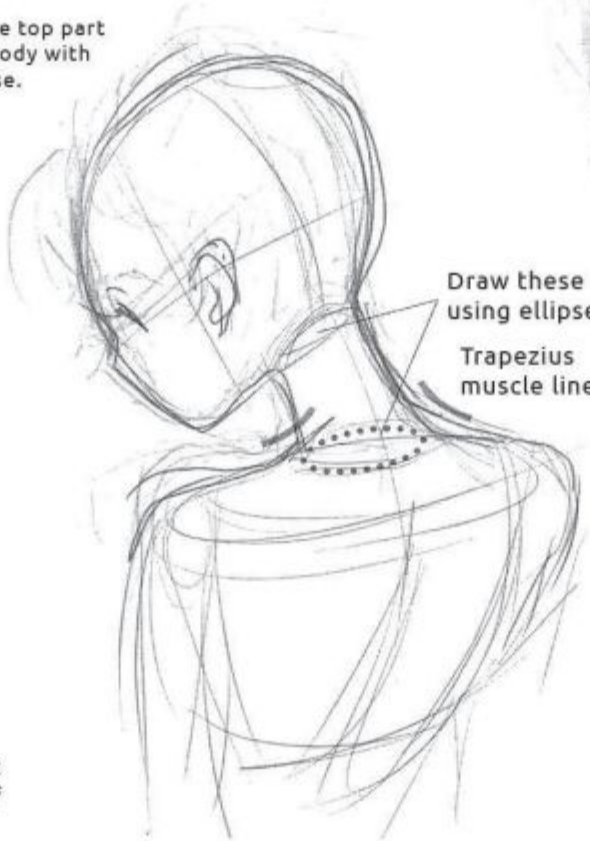


This line represents the center line of the back of the head.

Draw the top part of the body with an ellipse.

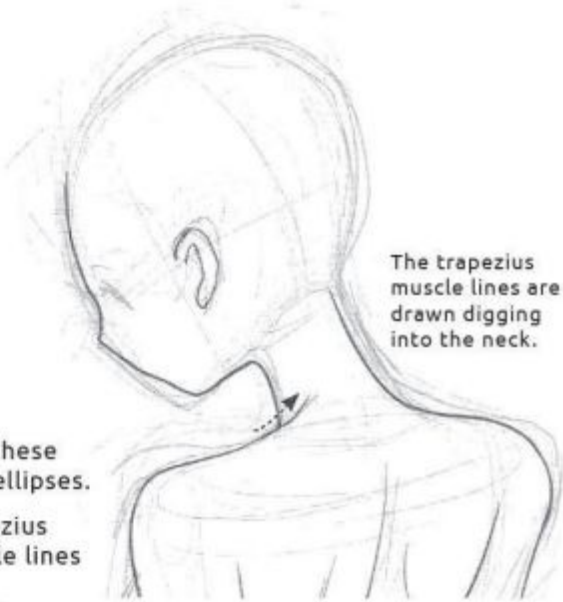
Spine

Side of Body



Draw these using ellipses.

Trapezius muscle lines



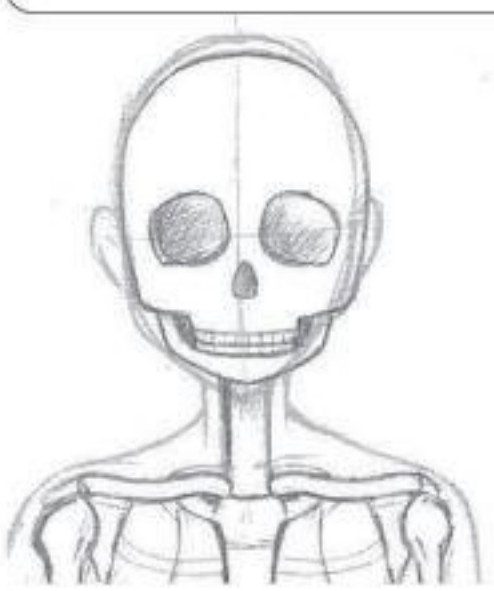
The trapezius muscle lines are drawn digging into the neck.

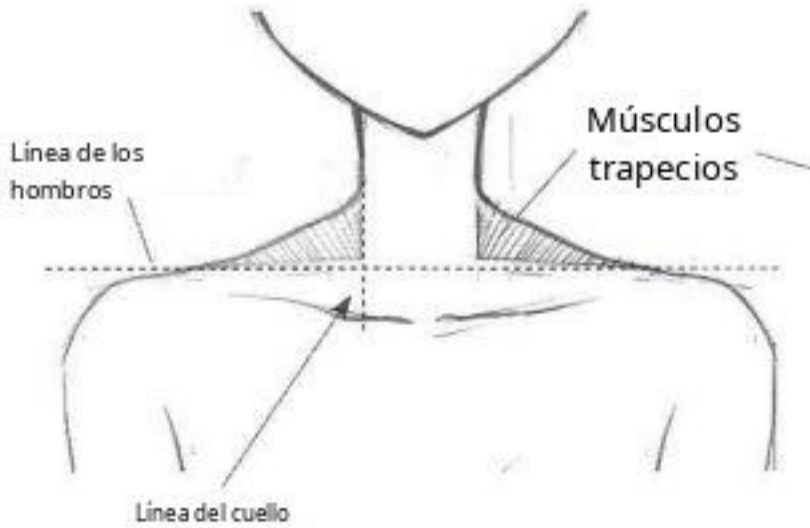
You can start out with just drawing a rough feeling of the image you want, too.

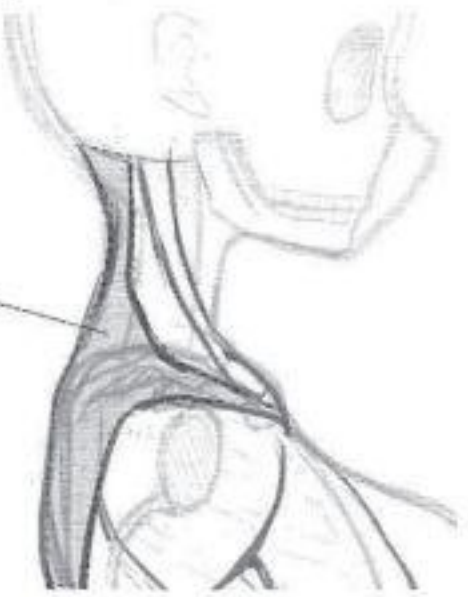
Finished product

Los músculos trapecios que conforman el área alrededor del cuello

Los músculos trapecios son los que conforman las suaves pendientes alrededor del cuello.

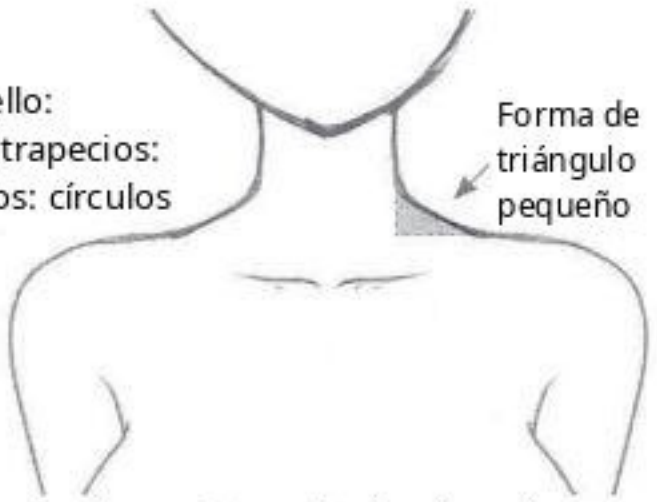




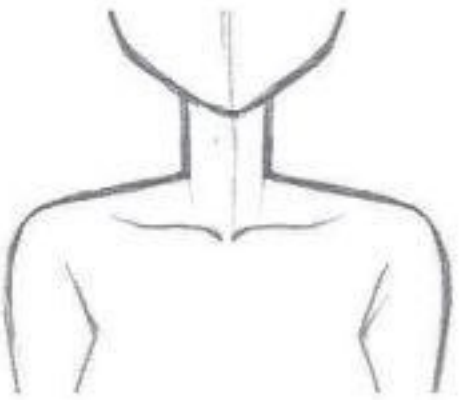


Vista de diagrama

Cabeza: elipse, cuello: cilindro, músculos trapecios: triángulos, hombros: círculos



En el caso de tener los hombros ligeramente encogidos, el tamaño de los músculos trapecios puede variar según el diseño del personaje.



En el caso de no tener músculos trapecios

- Los dos tipos de ángulos normales

Cuando los personajes se dibujan en "ángulos normales", suelen dibujarse con una vista ligeramente picada o ligeramente contrapicada. Incluso con los mismos personajes en la misma postura, las representaciones de la clavícula y los músculos trapecios diferirán con cada ángulo.

Ligeramente picado

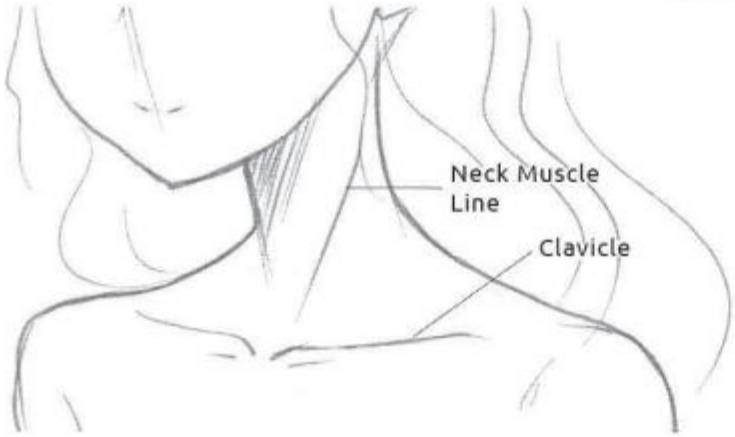
Los músculos trapecios son claramente visibles. La clavícula está claramente definida.

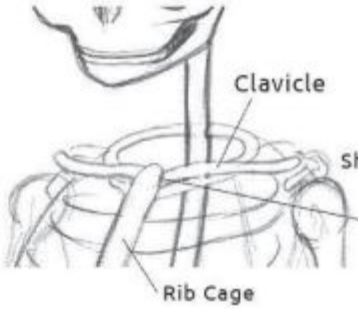
Ligeramente contrapicado

Tanto los músculos trapecios como la clavícula no se ven tanto.

Neck Muscles and Clavicle

Let's take a look at the lines that make up the neck and clavicle, as well as how they can change through movement.

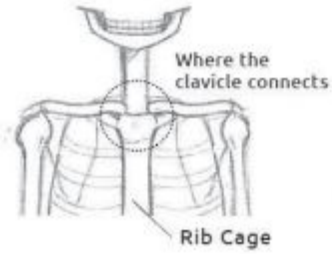


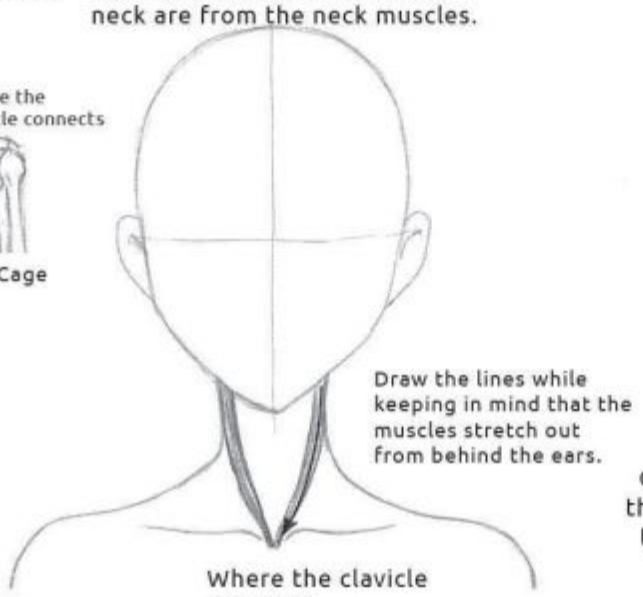


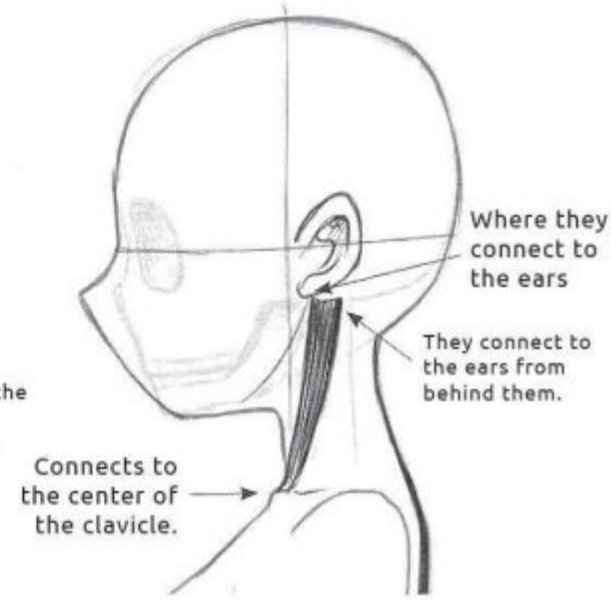
The thickness and curvature of the clavicle can vary widely, so the lines that show up on the surface will differ depending on the character. Draw while keeping in mind the bones leading from the top of the rib cage to the shoulders.

● Neck Muscles

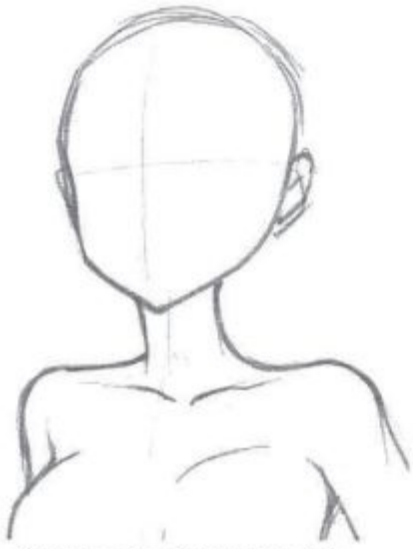
The lines that show up on the neck are from the neck muscles.



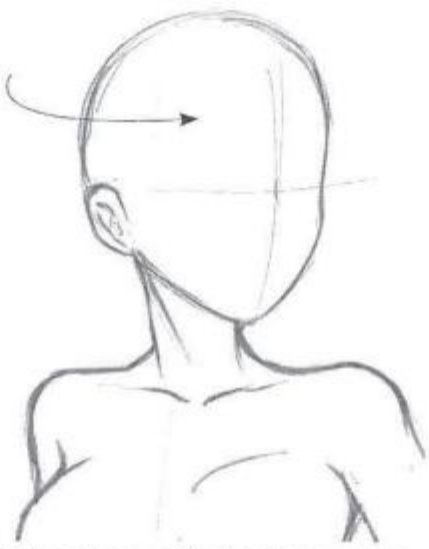




● Regarding Neck Muscles

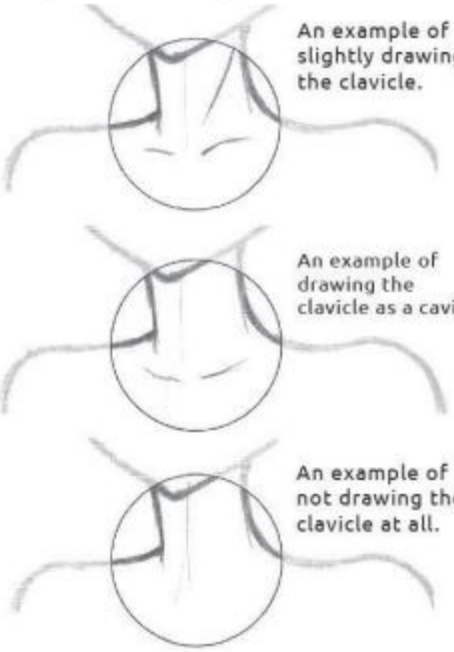


An example of omitting the neck muscle lines.



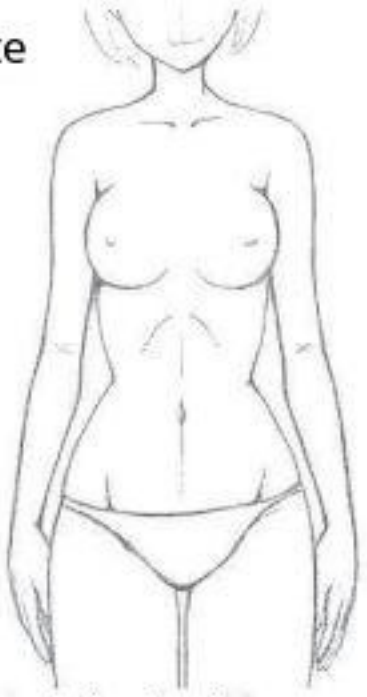
When turning the head, the neck muscle lines usually show up (although you can omit them in this case as well).

● Representing the Clavicle

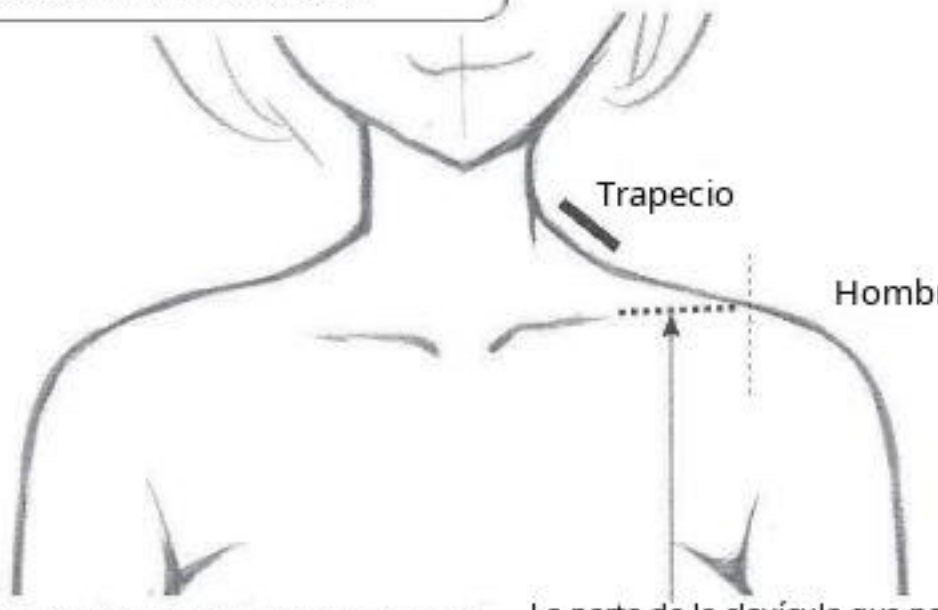


Cómo se representa la clavícula al mover los hombros

● Frente



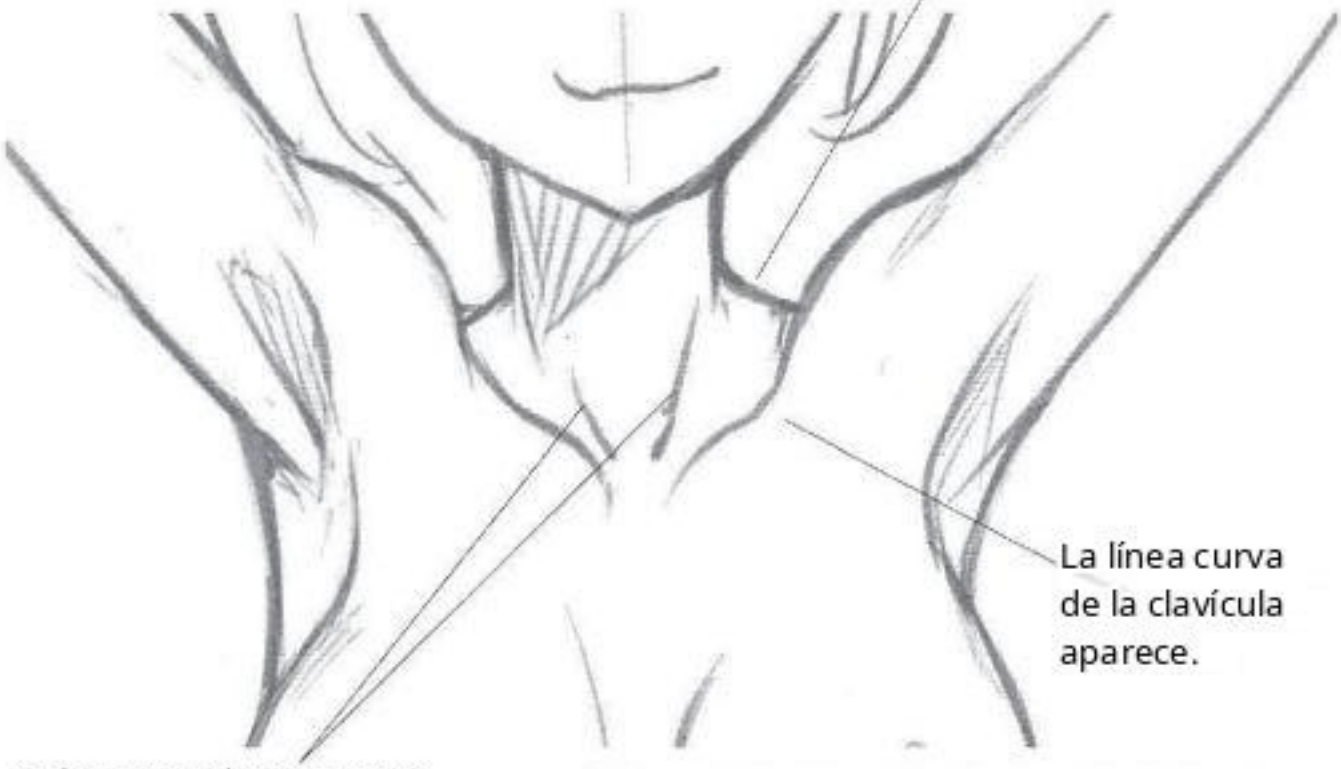
Cuando los hombros
están en posición neutral



La clavícula se representa ligeramente sin mostrar los músculos del cuello.

La parte de la clavícula que no se ve: Aquí se dibuja una línea recta, pero en realidad es más curva.

Cuando se
levantan los
brazos

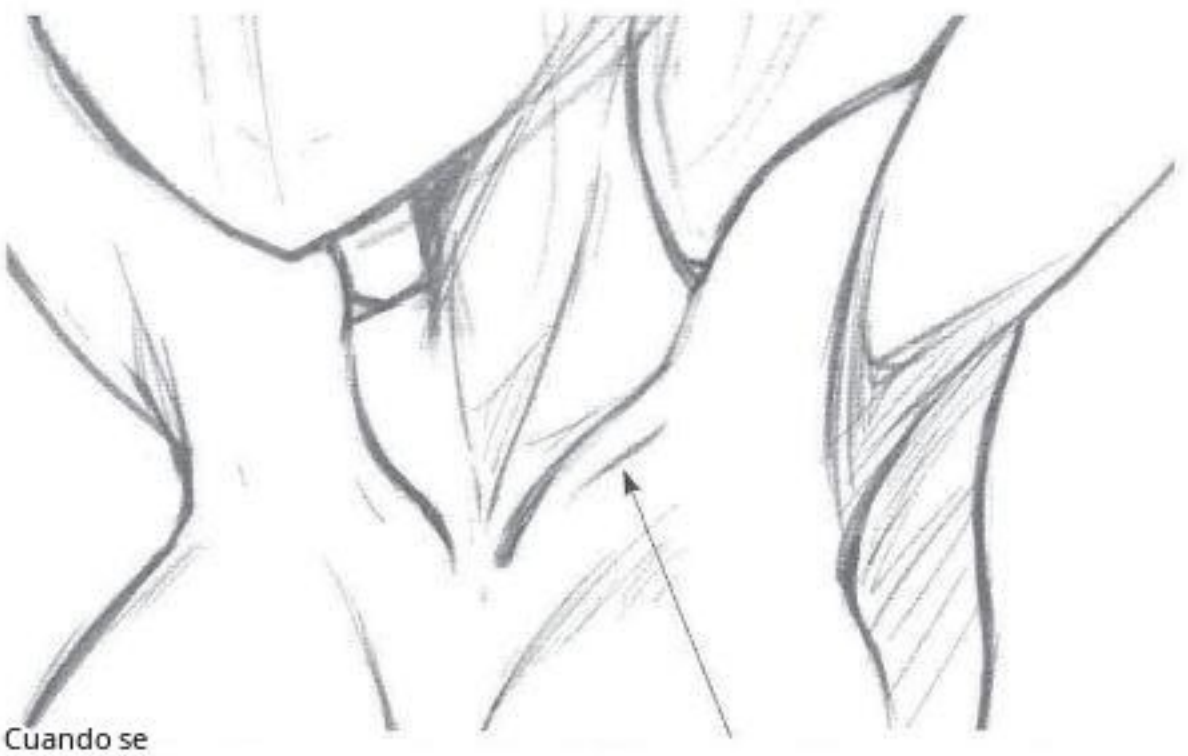


Las líneas de los músculos del cuello aparecerán cuando la cabeza se mueva, por ejemplo, cuando se inclina hacia abajo o gira hacia un lado.

No es que la clavícula se doble, sino que la curvatura se manifiesta ahora en la superficie.

● Ángulo de 45°

Cuando los hombros están
en posición neutral

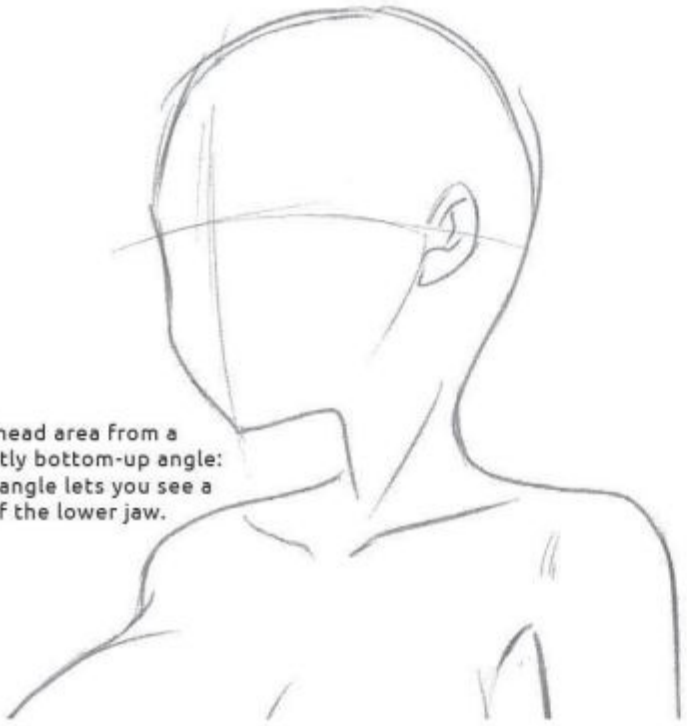


Cuando se
levantan los
brazos

Al añadir líneas ligeras por aquí, puedes darle más presencia al grosor y la dimensionalidad de la clavícula. Es útil para dar una impresión más fuerte y robusta.

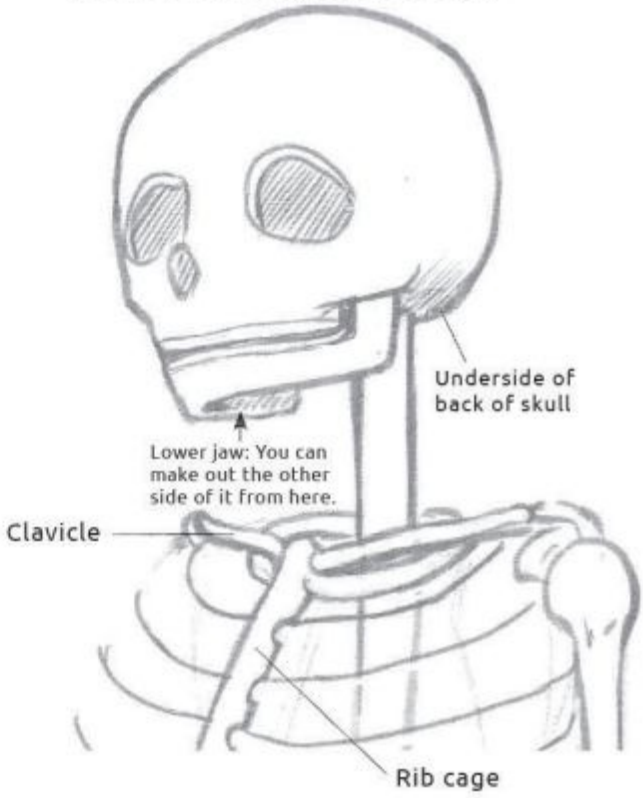
The Skeletal Structure of the Head and Shoulders

Normal Angle - Slightly Upturned



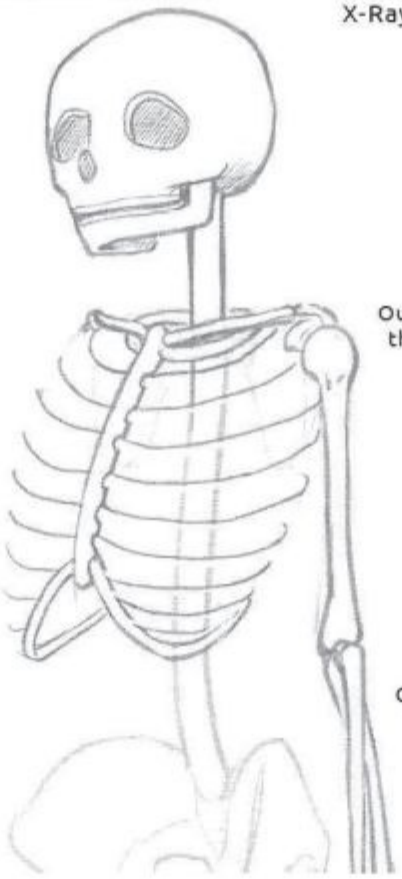
The head area from a slightly bottom-up angle: This angle lets you see a bit of the lower jaw.

Let's take a look at how the head, neck, and shoulders are connected together.

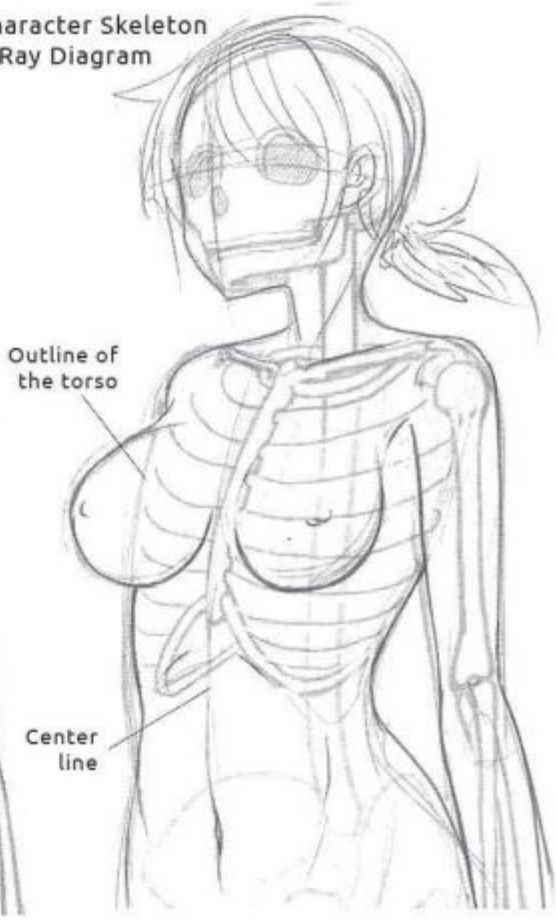


● Reference - Waist Shot

Character Skeleton



Character Skeleton
X-Ray Diagram



* Everything from the neck down is drawn at a normal angle.

Ángulo contrapicado

● Vista lateral

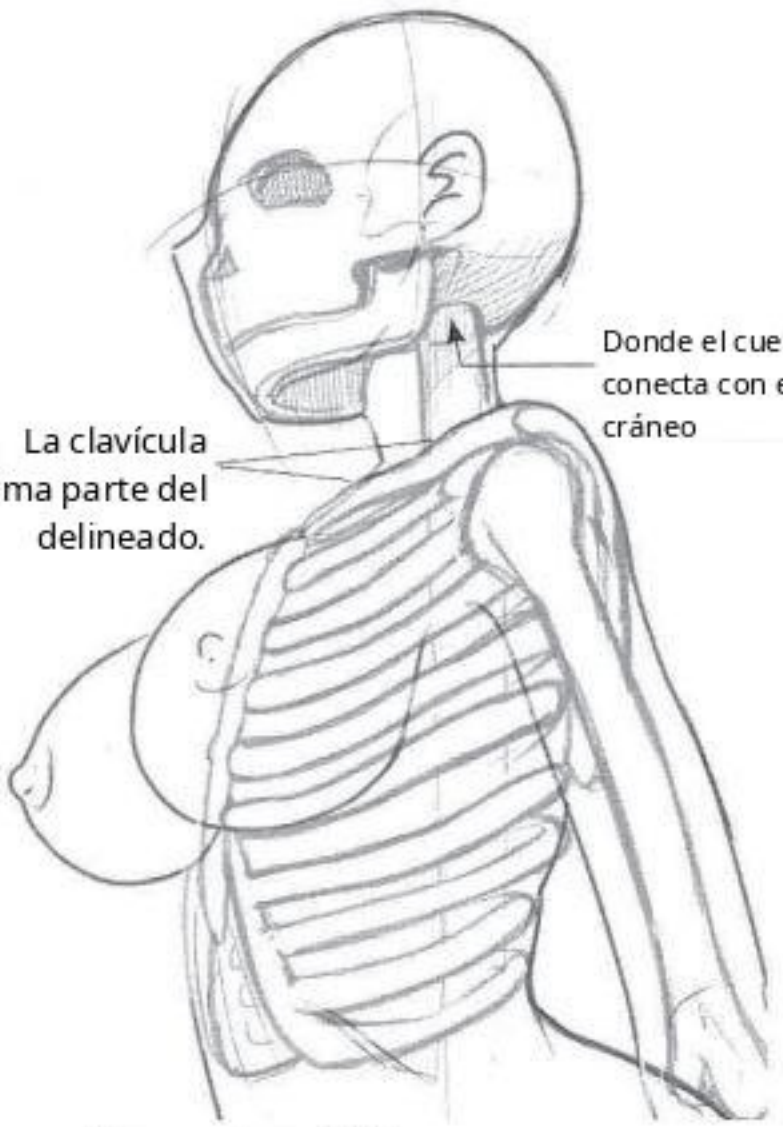
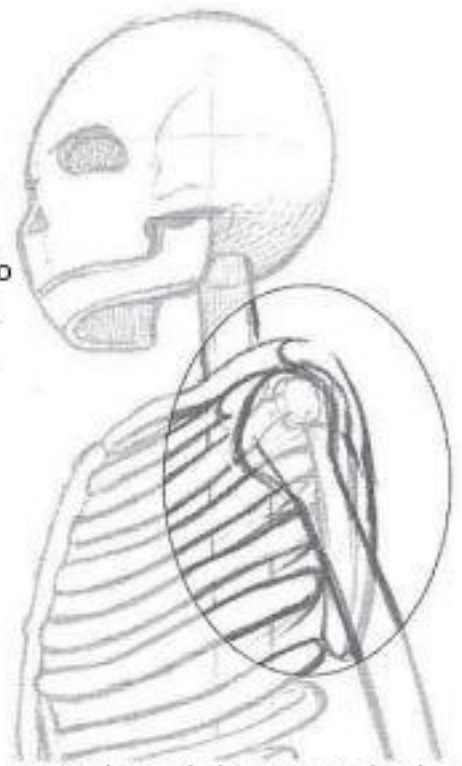
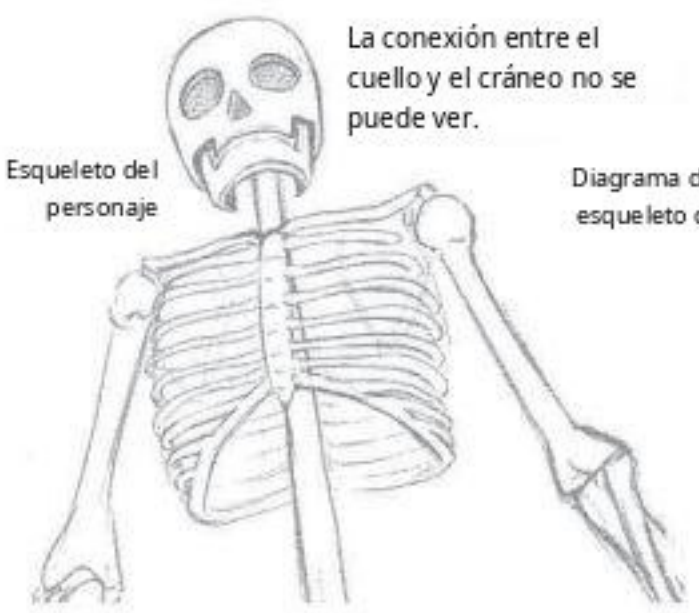


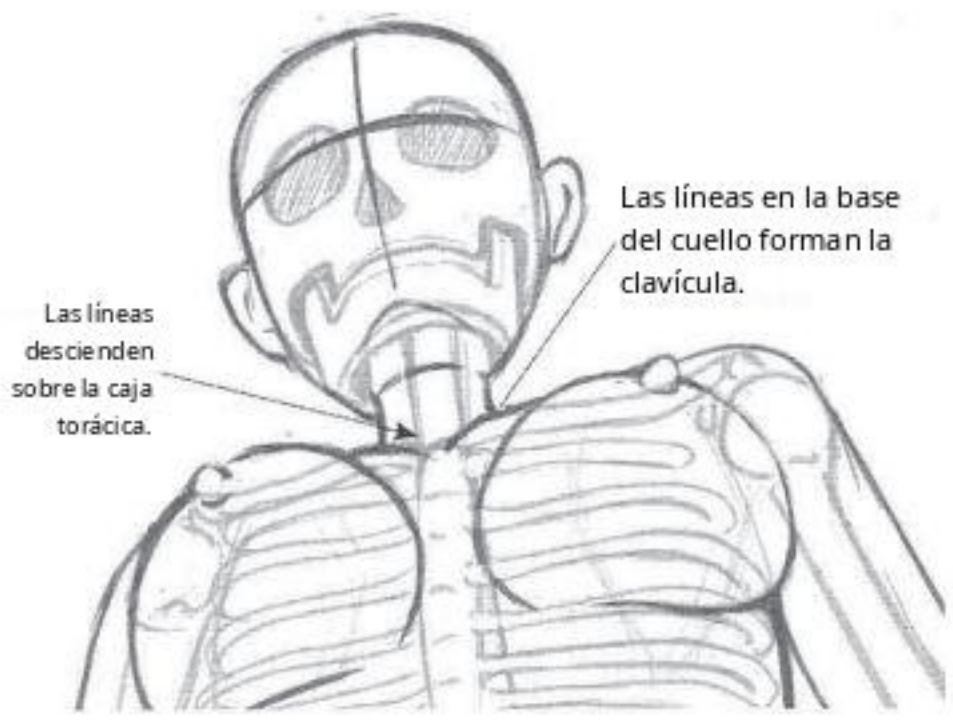
Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje

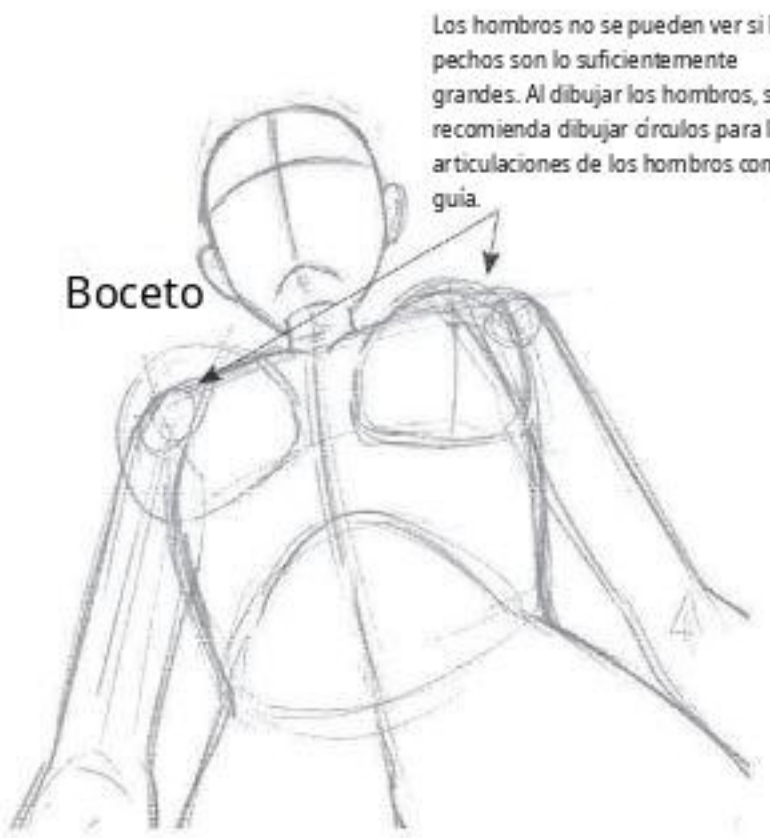


Esqueleto del personaje: las costillas, la articulación del hombro y la escápula están ocultas bajo el brazo.

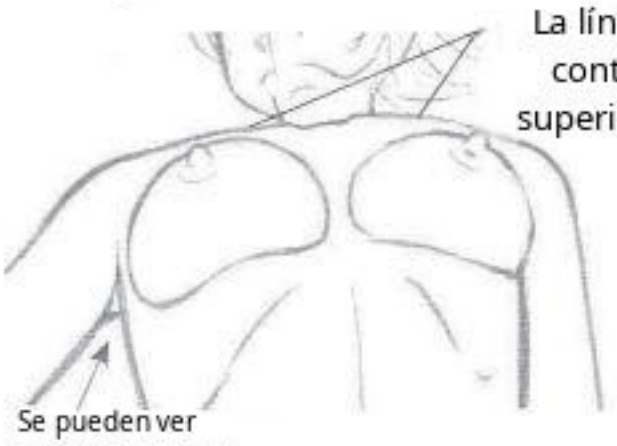
● Vista frontal







● Vista frontal con pechos menos prominentes



Se pueden ver parcialmente las axilas.

La línea que forma el contorno del torso superior, esqueleto del personaje

El hombro se extiende más allá del ancho del torso.

Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje

La clavícula forma el contorno del torso superior.

Solo se ve parte de la clavícula cuando los pechos son lo suficientemente grandes.

● Vista posterior en ángulo de 45°

Esqueleto del personaje (se omiten los brazos)

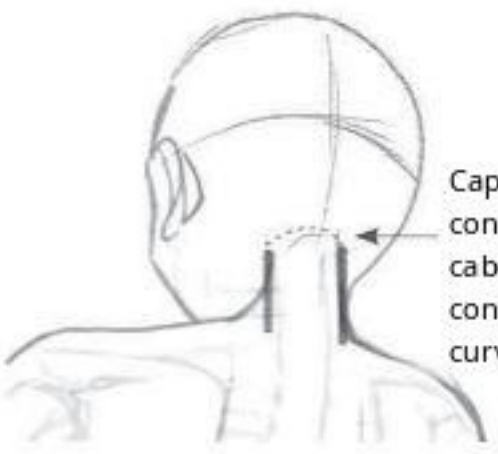
Mandíbula inferior

Donde el cuello se conecta con el cráneo

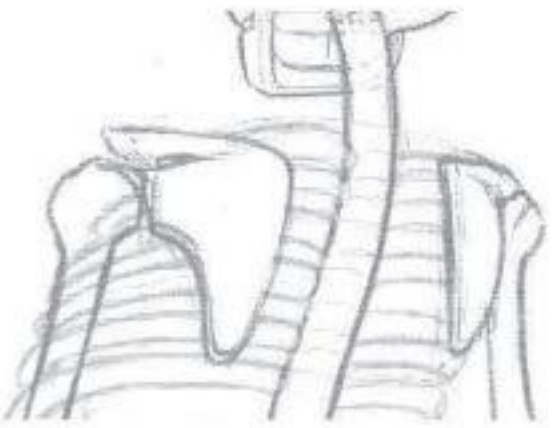
Escápulas

Esqueleto del personaje

El área alrededor de los hombros está cubierta por músculos, que también cubren parte de la mandíbula inferior.

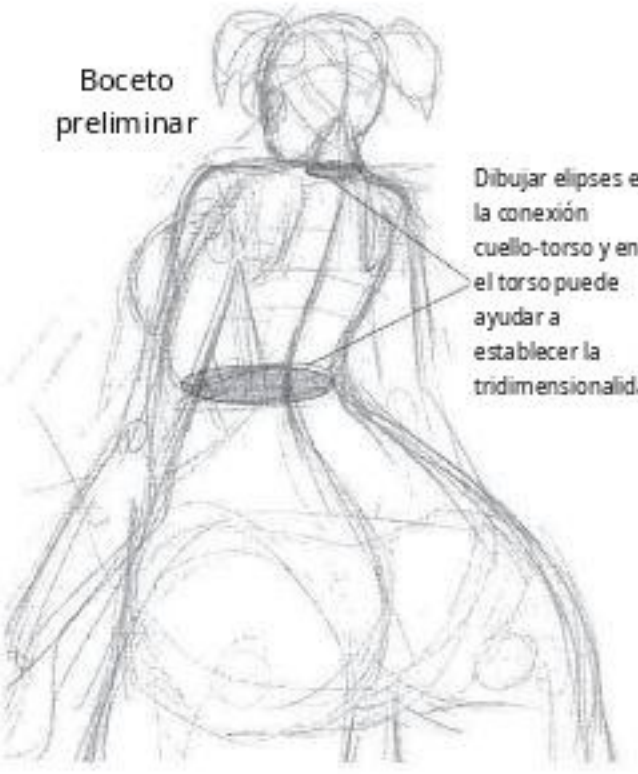


Capta la conexión cabeza-cuello con una línea curva.



Cómo se conectan los hombros y los brazos

Boceto preliminar



Dibujar elipses en la conexión cuello-torso y en el torso puede ayudar a establecer la tridimensionalidad.

Vista desde arriba

● Vista lateral

Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje

Esqueleto del personaje (omitiendo la caja torácica)

● Ángulo de 45°

Esqueleto del personaje

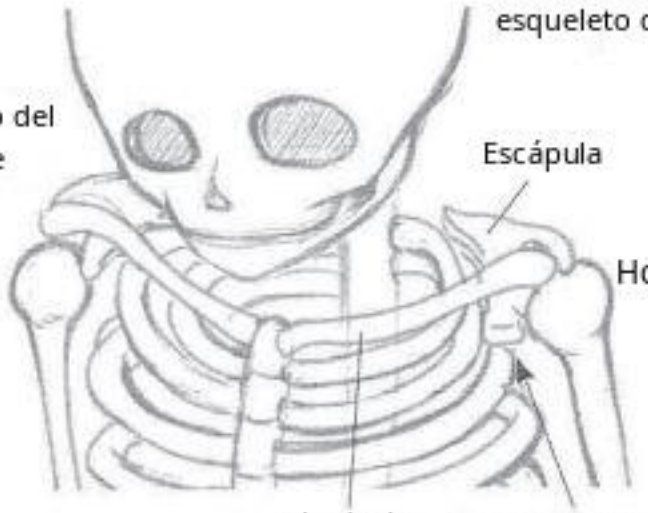
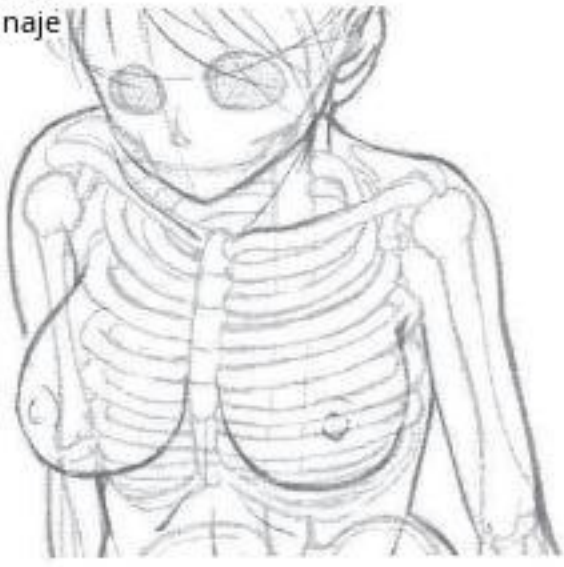
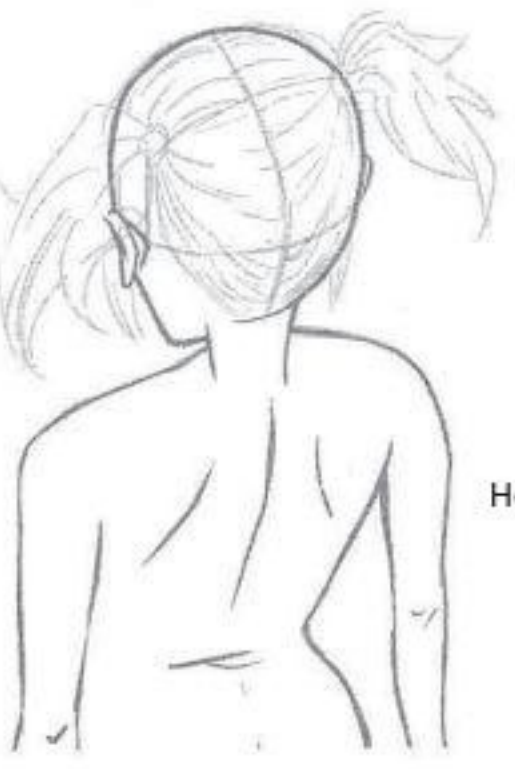


Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje



● Ángulo de 45° posterior



Esqueleto del personaje

Hombro

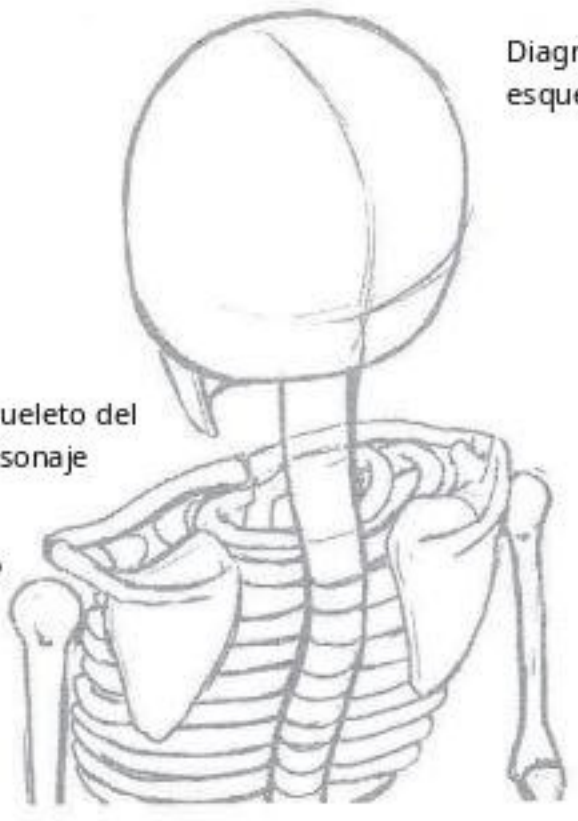
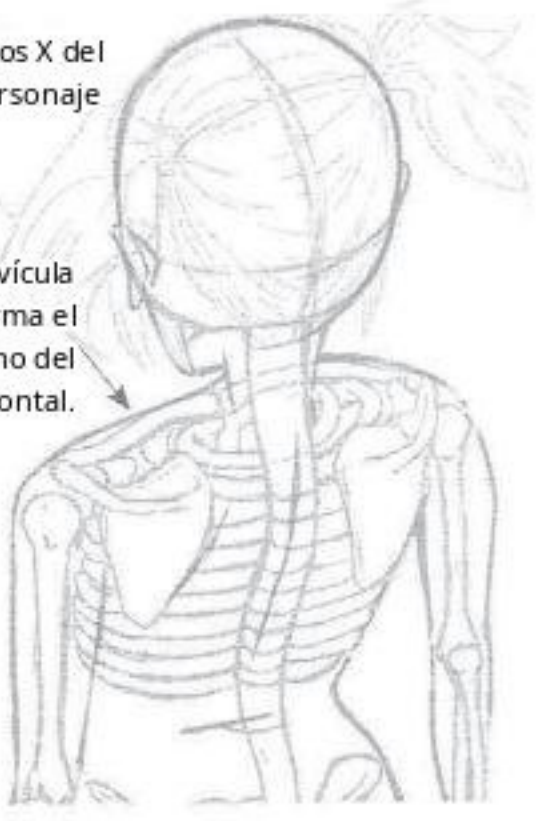


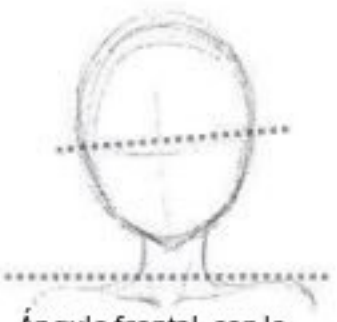
Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje

La clavícula forma el contorno del cuerpo frontal.

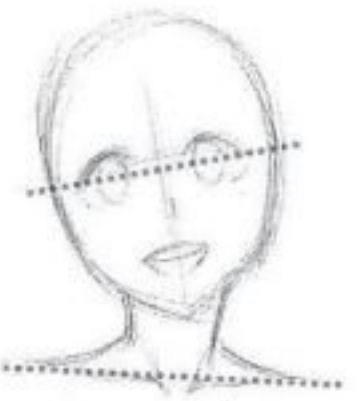


Presentación de la cabeza

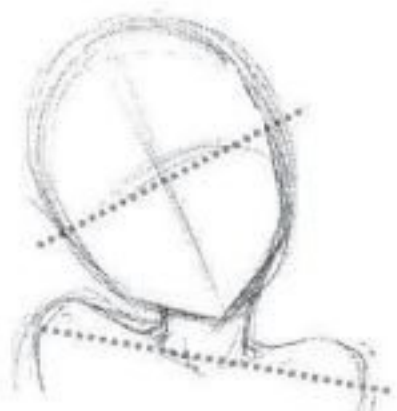
La inclinación de la cabeza, la zona del cuello y los hombros pueden aportar mucho al movimiento y la expresión de un personaje.



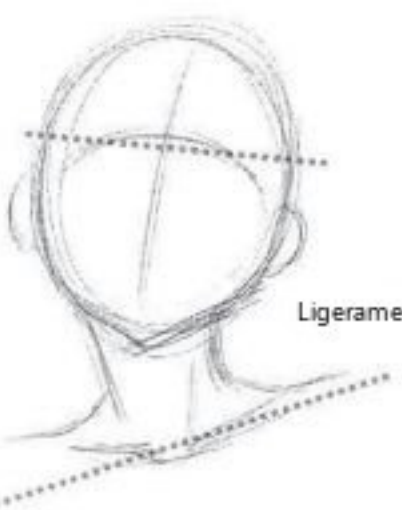
Ángulo frontal, con la cabeza ligeramente inclinada.



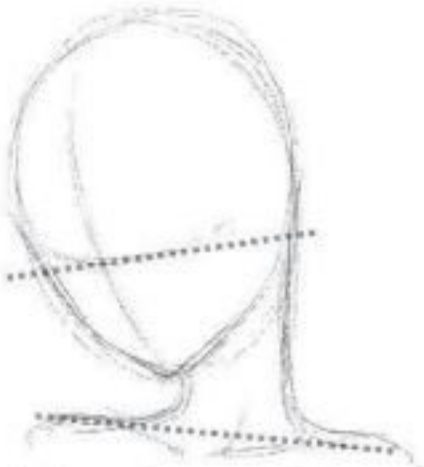
Cambiando la inclinación tanto de la cara como de los hombros.



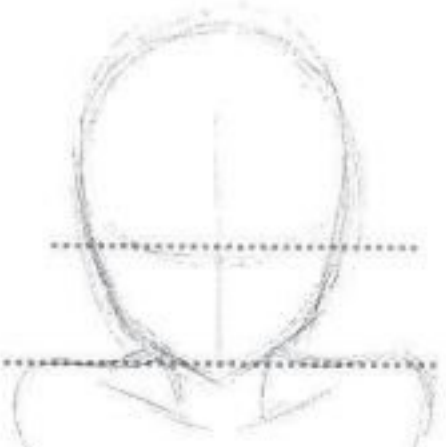
Inclinación + hombros levantados



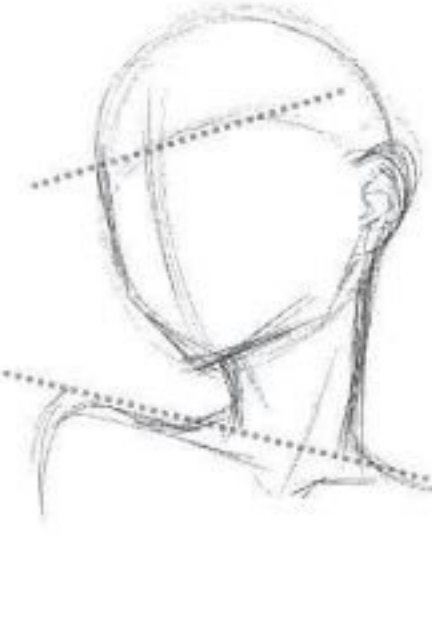
Ligeramente hacia arriba



Ángulo de 45° +
ligeramente hacia abajo



Ángulo frontal + ligeramente
hacia abajo + hombros
ligeramente elevados



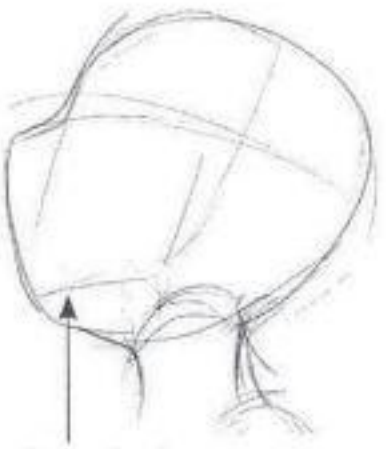
Ángulo de 45° +
mandíbula elevada +
inclinación

Dibujando la mandíbula inferior

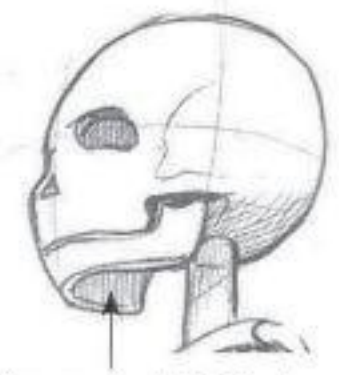
Este es un dibujo de un rostro mirando hacia arriba.
Veamos cómo se conecta la cabeza con el cuello.

● Perfil

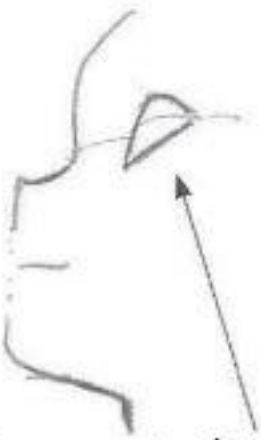
Estilo realista: El estilo que define la forma de la nariz y la boca con ondulaciones



Contorno: La mandíbula inferior está capturada.

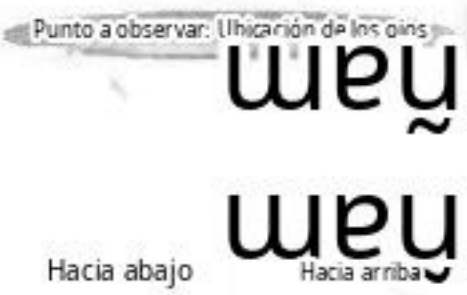


La mandíbula inferior tiene una cavidad en términos de estructura ósea.



Para un aspecto más tipo anime (sin ondulaciones), la ubicación de los ojos puede determinar el ángulo o la inclinación de la cabeza.

Punto a observar: Ubicación de los ojos



Al usar una línea para guiar la ubicación de los ojos, puedes representar rostros mirando hacia arriba o hacia abajo.

● Ángulo de 45°

Tipo realista

Cerca del resultado final

Punto a observar

Ubicación de las orejas: Las orejas se encuentran directamente en el punto de conexión de la mandíbula. Al dibujar claramente el punto de conexión, puedes generar una mayor sensación de dimensionalidad.

Estilo anime

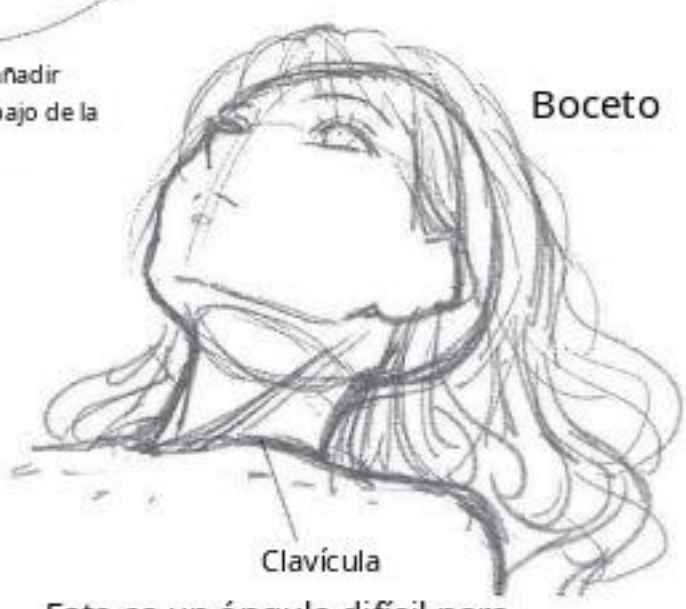
● Ángulo de 45° (acostado boca arriba)

Al añadir sombreado bajo la mandíbula, se puede resaltar más la dimensionalidad de la cabeza.

En caso de no añadir sombreado debajo de la mandíbula

En caso de dibujar los ojos con un aspecto más deformado (esto también está bien).

Boceto

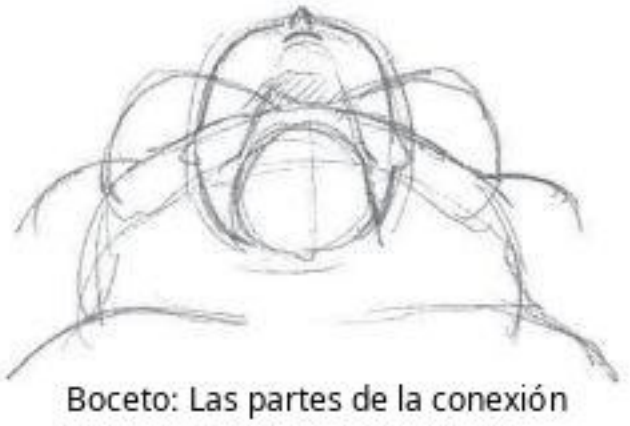


Este es un ángulo difícil para capturar con precisión la forma del cuerpo. Presta mucha atención a la distancia entre las orejas y la clavícula al dibujar.

● En caso de un

Ángulo recto hacia arriba

En caso de no añadir sombreado debajo de la mandíbula



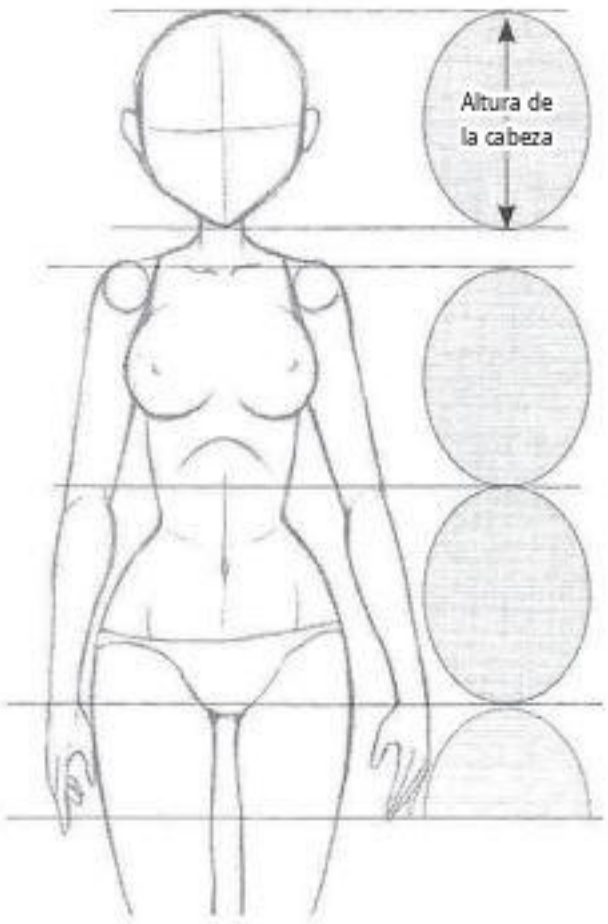
Boceto: Las partes de la conexión entre la cabeza y el cuello que quedan cubiertas por el cuerpo también se dibujan.

Dibujando los brazos y las manos

Echemos un vistazo a la estructura de los hombros, los brazos y las manos.

Características destacadas de los brazos

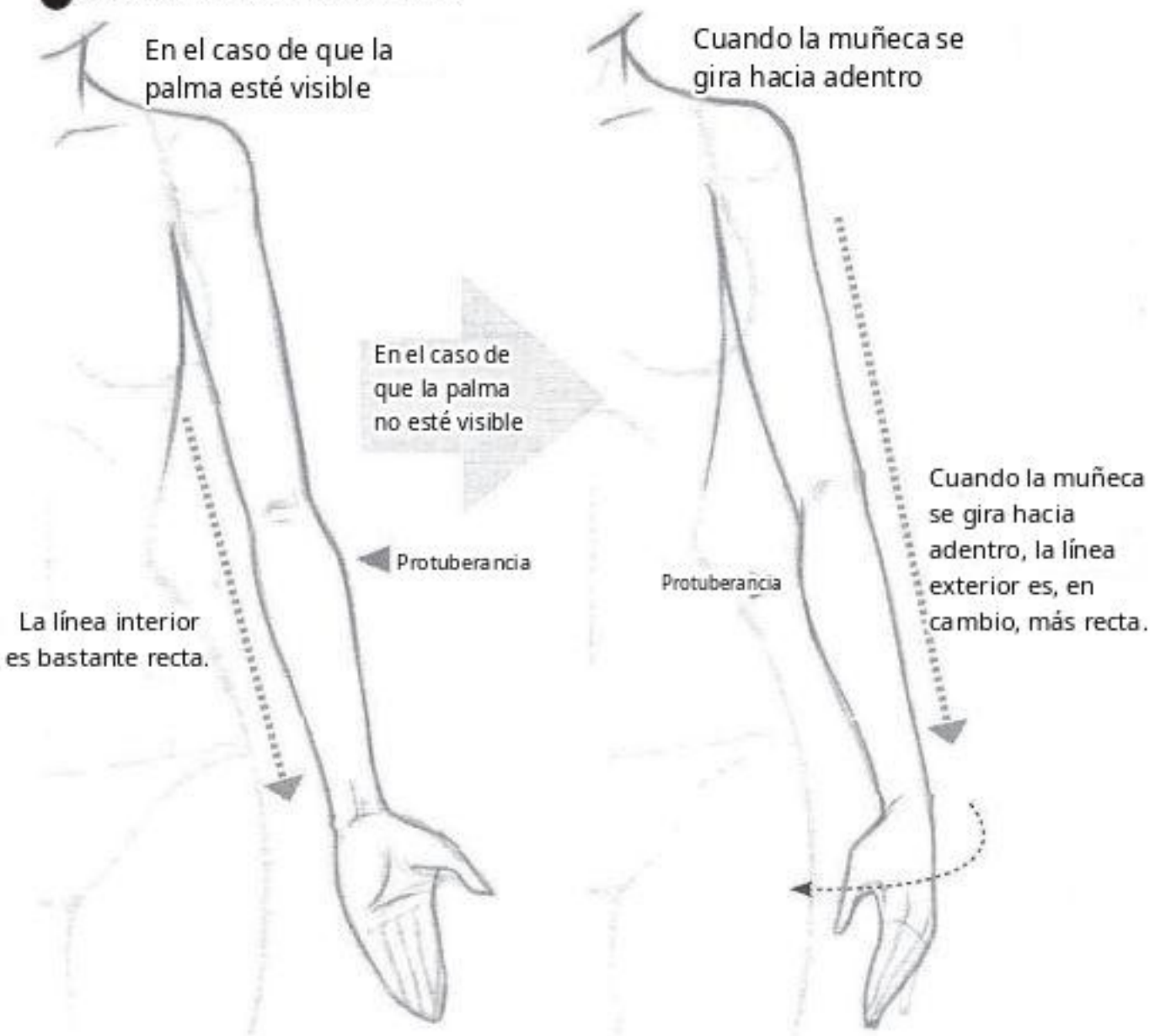
Longitud del brazo



La longitud de un brazo es aproximadamente el doble de la altura de la cabeza.

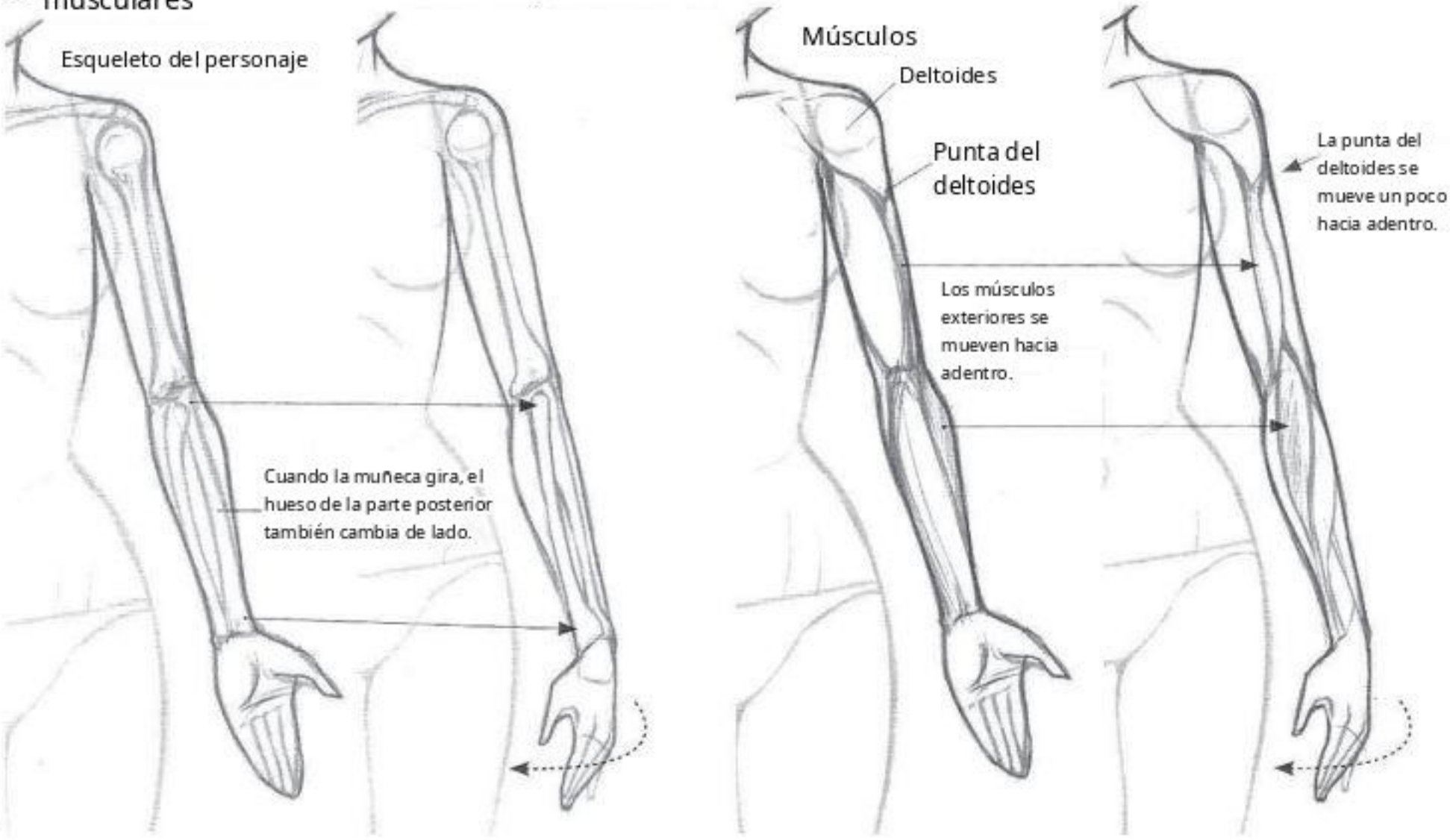
La forma del brazo diferirá dependiendo de la dirección hacia la que mire la palma.

Diferencias en la forma del brazo



Diferencias óseas y musculares

Los huesos y los músculos también se tuercen cuando la muñeca se gira hacia adentro.



Cómo se conecta el brazo

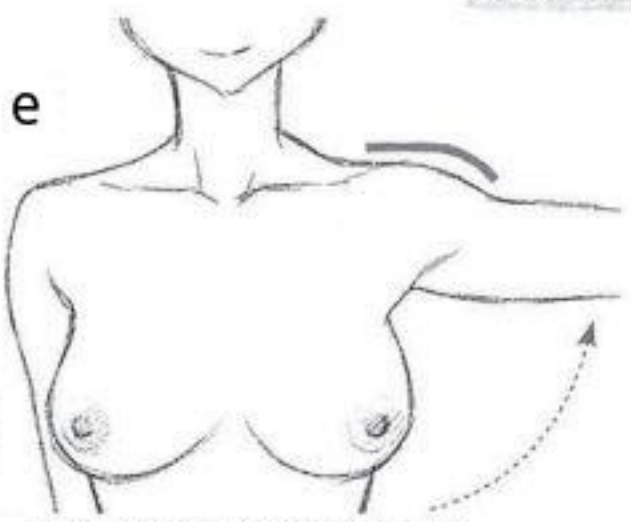
Echemos un vistazo a cómo se conecta el brazo al cuerpo según la postura. Presta mucha atención a cómo cambian las representaciones de las axilas y los hombros.

Cómo se conecta el brazo 1 - En el caso del brazo levantado hacia un lado

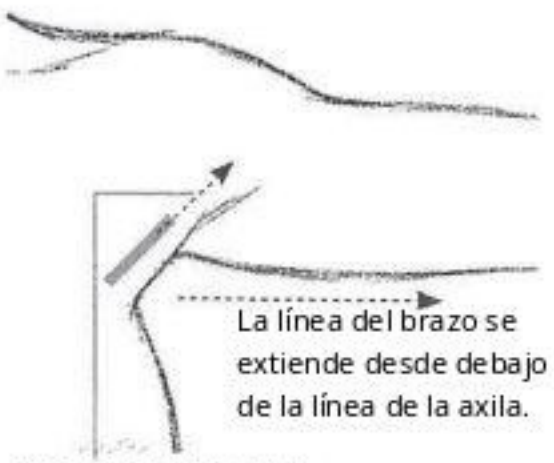
* Llamaremos "línea de la axila" a la línea que conecta los pechos con las axilas.

Ángulo frontal

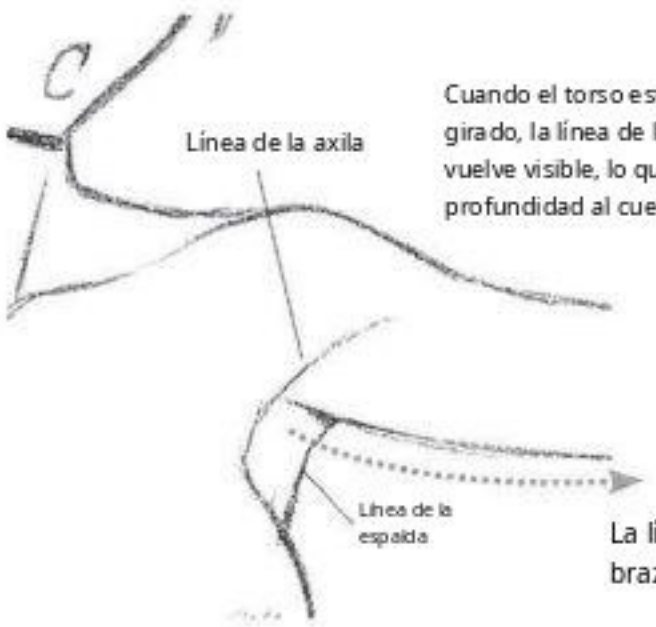
Cuando los brazos están abajo



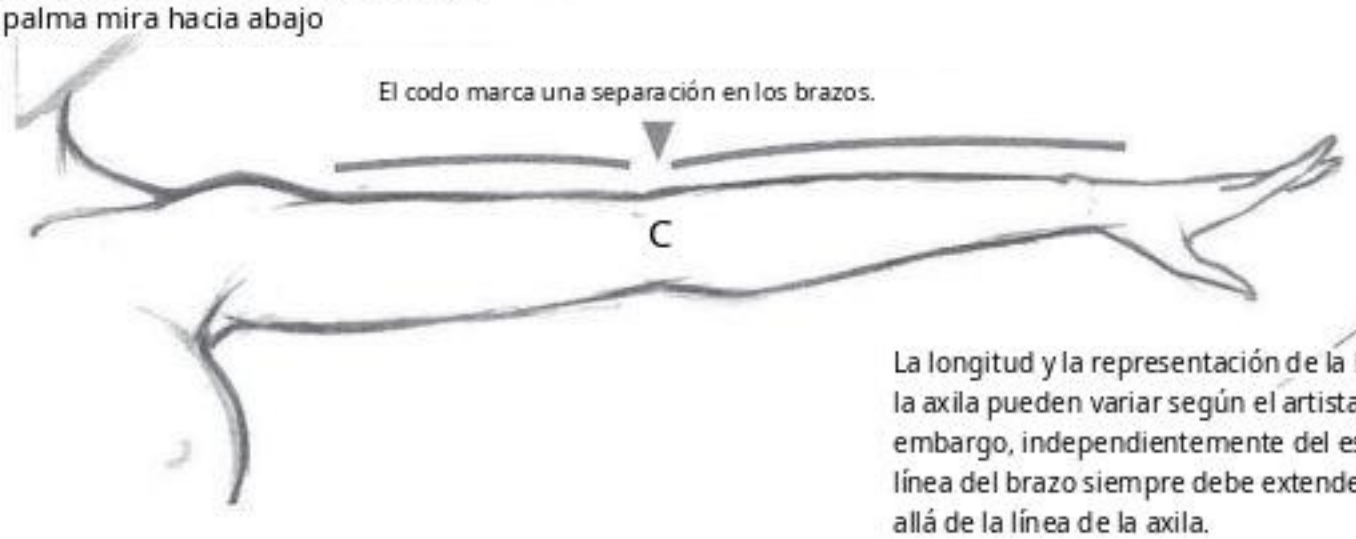
Cuando el brazo se eleva hasta la altura de los hombros

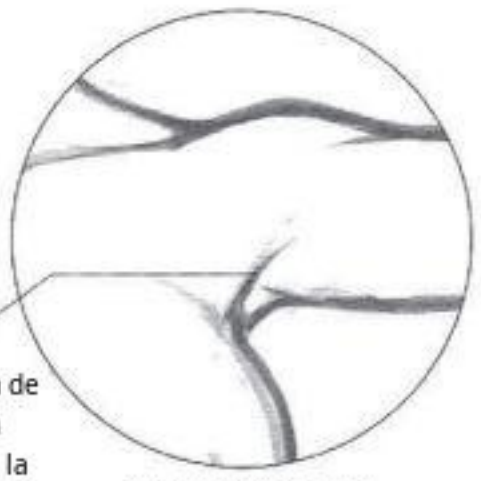


La línea de la axila se eleva.



Cuando el brazo está extendido y la palma mira hacia abajo

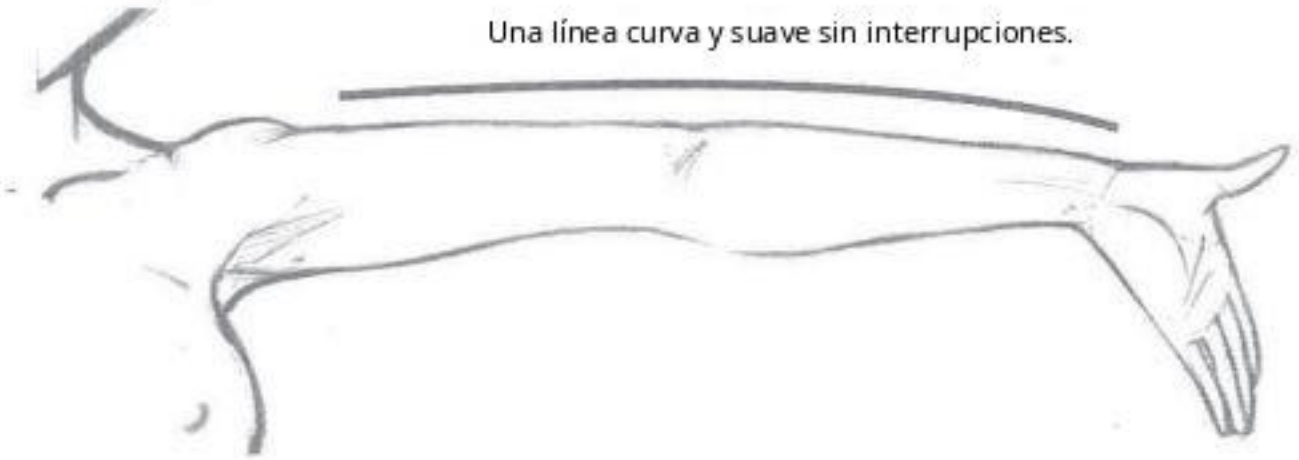


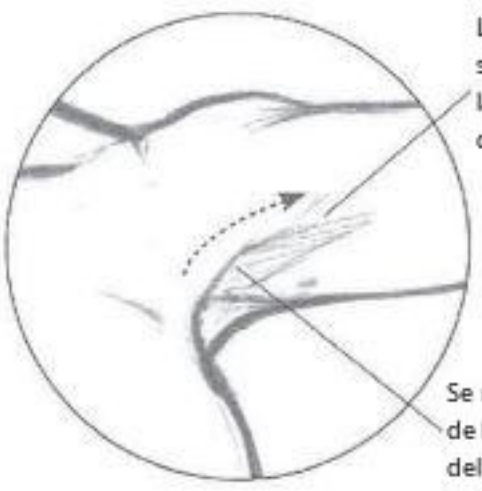


Debajo de la axila

La longitud y la representación de la línea de la axila pueden variar según el artista. Sin embargo, independientemente del estilo, la línea del brazo siempre debe extenderse más allá de la línea de la axila.

Cuando la palma mira hacia arriba





Cómo se conecta el brazo 2- En caso de brazos levantados hacia arriba

● Levantando los brazos

1 Cuando los brazos están abajo

Captura la conexión entre la clavícula y los hombros.

Contorno: Dibuja la profundidad del cuerpo y la colocación de los hombros.

Línea central (usada El proceso de dibujo a menudo implica dibujar las partes del cuerpo que quedan cubiertas por los brazos.

2

La hendidura se representa con una forma triangular.

3

Una línea de referencia

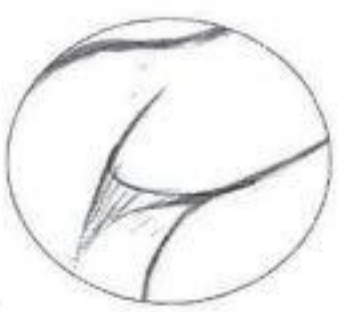
Dibuja las líneas alrededor de la conexión del brazo.

Se omite la línea de la axila.

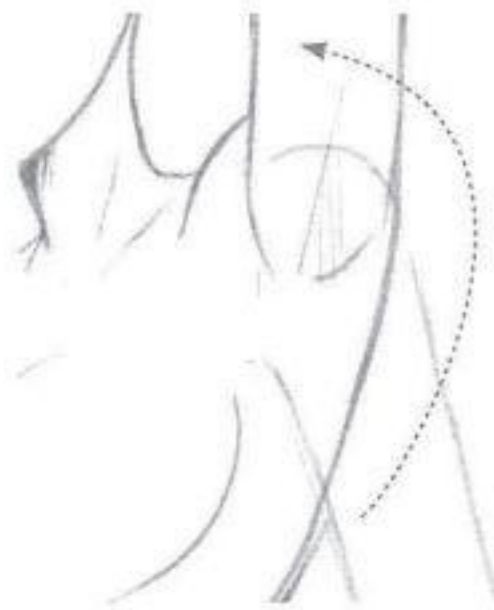
La línea de la espalda se extiende desde la unión entre el cuerpo y el brazo.

Similitudes con cuando los brazos están bajados

En el caso del sombreado bajo la axila, le da más profundidad al brazo y al cuerpo.



La línea límite del sombreado es curva, representando la redondez del brazo.



Echemos un vistazo a los cambios en la colocación de la conexión del brazo y el hombro.

- Echemos un vistazo a cómo dibujar la zona alrededor del hombro y debajo de la axila (la conexión del brazo).

Axila ligeramente abierta

Línea de la axila

La línea de la espalda se extiende hacia afuera.

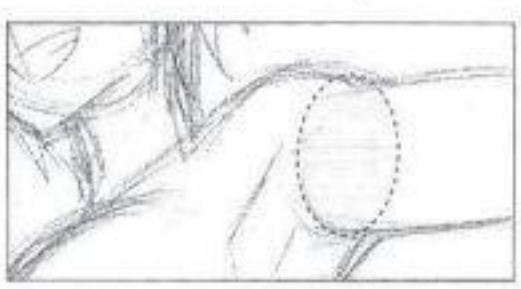
El brazo extendido hacia un lado y hacia arriba: el contorno de la axila cambia.

Dibújalo con la idea de que la piel se estira y se afloja.

Una pose que muestra la axila

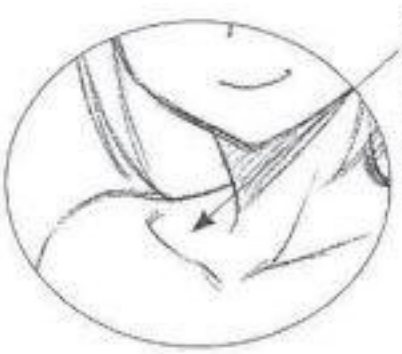
La conexión del brazo desde un ángulo ascendente

Una línea curva que representa la redondez del brazo (forma tubular)



Deltoides

El brazo se inserta esencialmente debajo del músculo deltoides.



El brazo se tira hacia atrás. Se forman hendiduras alrededor de la zona del cuello (consulta el diagrama de la derecha).

Escápula

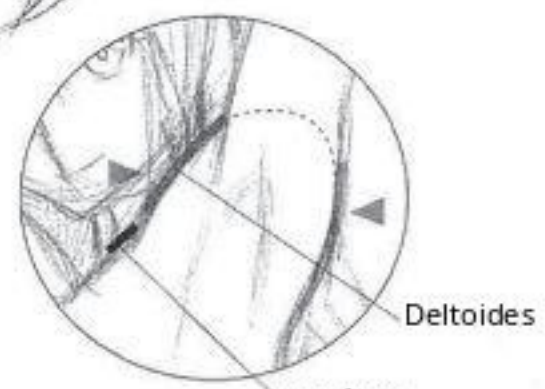
Justo aquí.

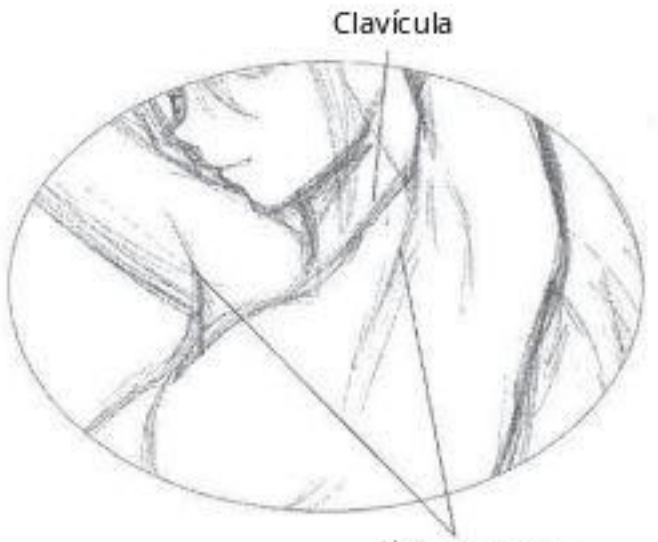
Clavícula

Poses de axilas

La línea alrededor del hombro cambia según el ángulo del brazo.

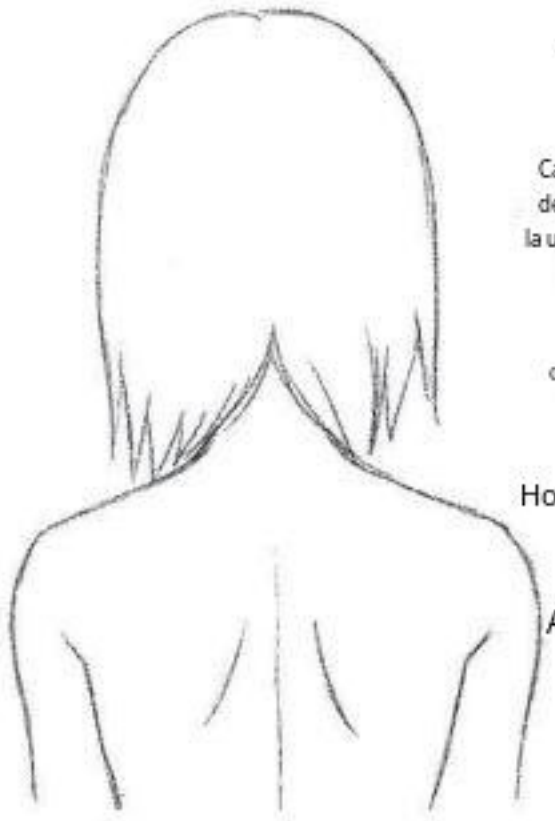
La redondez del músculo deltoides en la parte superior del brazo

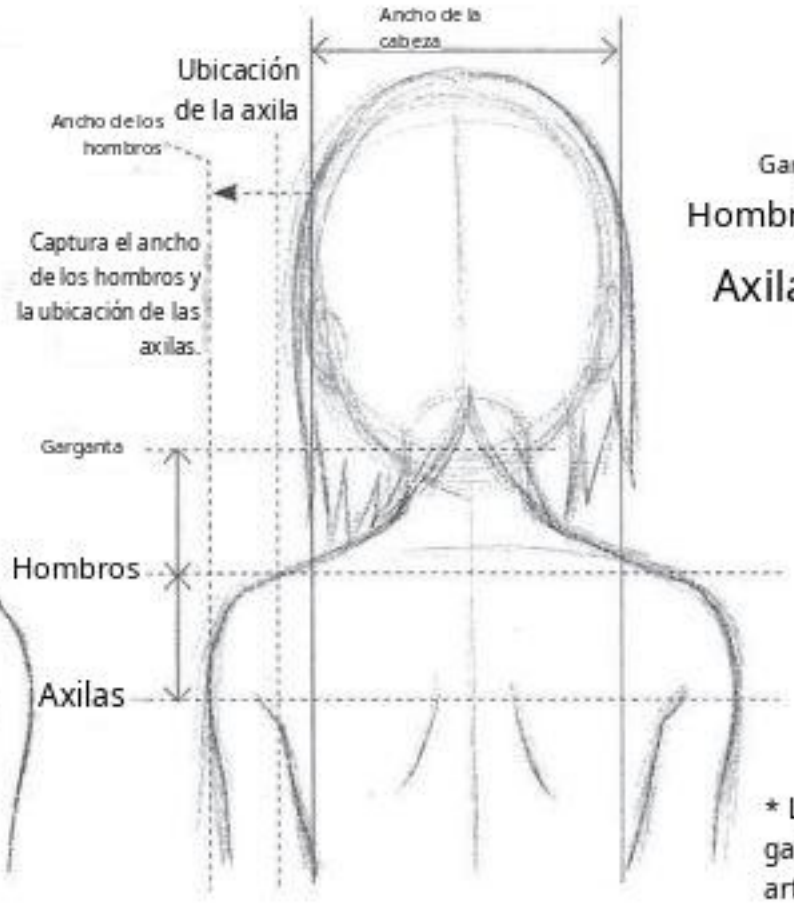


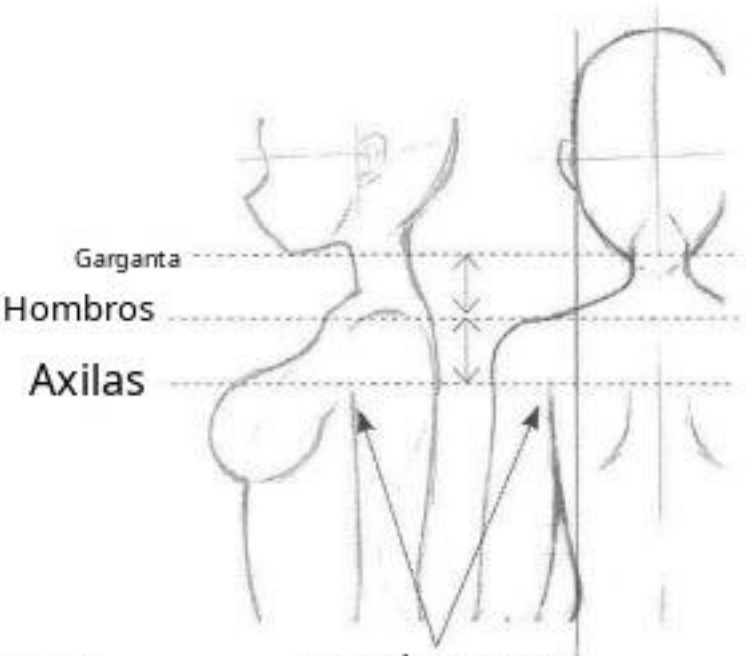


Cómo se conecta el brazo: parte posterior

● Capturando el área de la axila





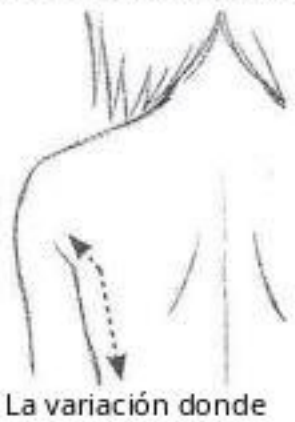


Ubicación de la axila

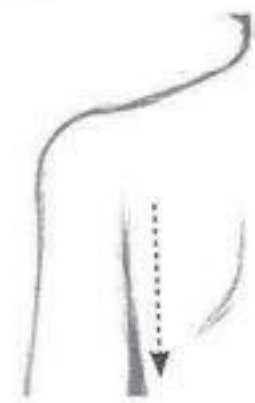
Al dibujar brazos desde la parte posterior, usa la cabeza (como el tamaño de la cabeza y la ubicación de la mandíbula) para determinar dónde conectar el brazo y dónde colocar las axilas.

* Las proporciones del ancho de los hombros, la garganta, los hombros y las axilas difieren según el artista. Dibújalos con el equilibrio que prefieras.

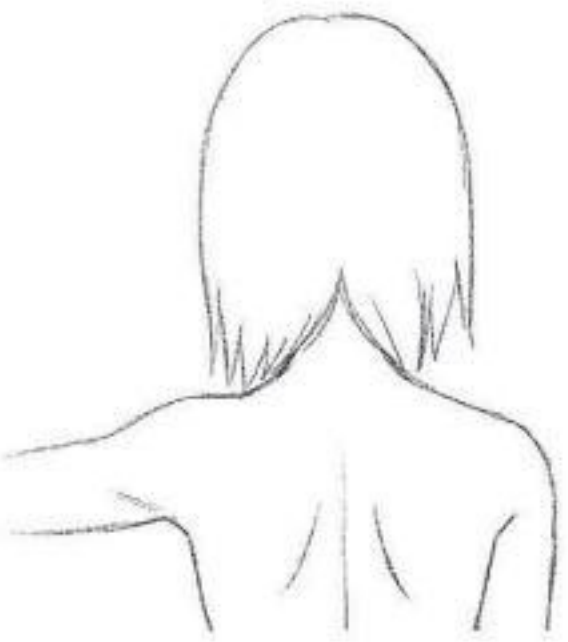
Hay 2 variaciones para las axilas cuando los brazos están hacia abajo.

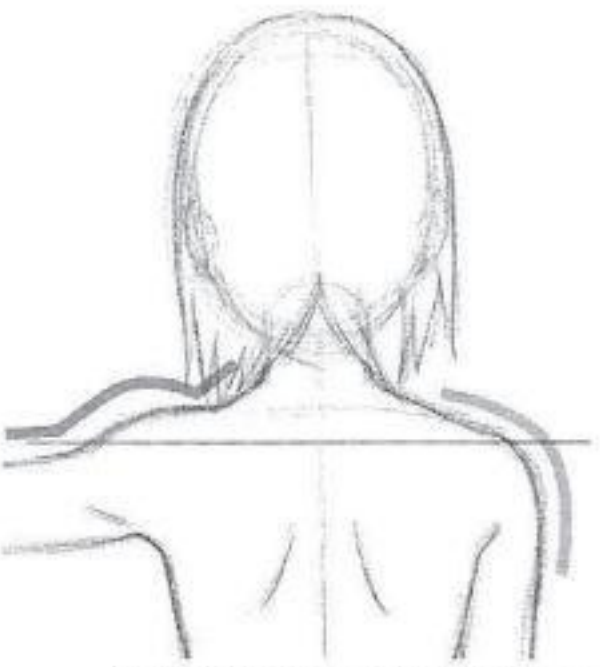


La variación donde el pliegue se curva hacia afuera



La variación donde va recto hacia abajo





Al levantar el brazo hasta la altura del hombro, la silueta de los hombros cambia.

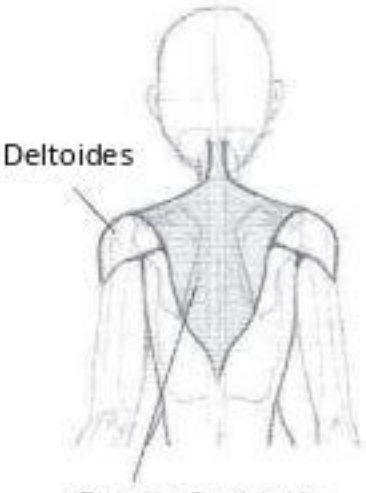
● En el caso de tener un solo brazo levantado

Se forma una hendidura.

El ángulo de la línea de la escápula cambia.

El ángulo de la escápula se desplaza a medida que el codo sube.

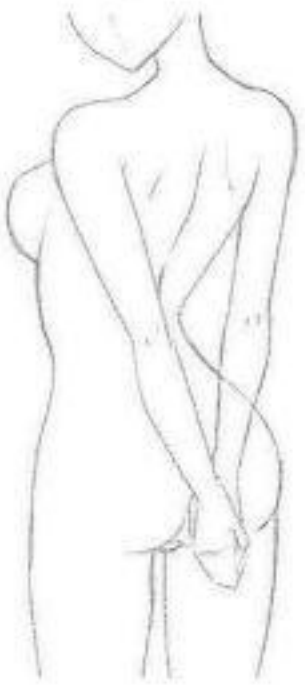
Cómo se ve habitualmente la línea de la escápula cuando el brazo está hacia abajo



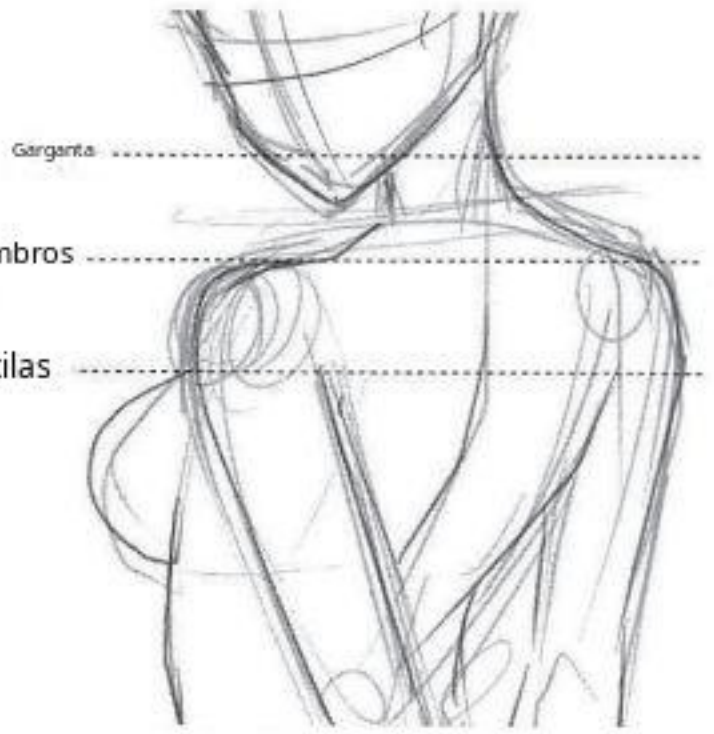
Trapecio: Se extiende ampliamente por toda la espalda.

Ambos brazos levantados

La zona de los hombros cuando los brazos están cruzados naturalmente detrás de la espalda



Hay muchas formas diferentes de ajustar el tamaño de las escápulas y su ubicación. Al dar forma al dibujo, algunas personas prefieren hacer que las escápulas resalten más.

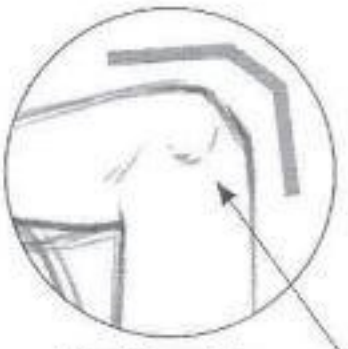


Usa la garganta y los hombros como guía para la colocación de las axilas.

Dibujando los codos

Cómo se representan los codos en varias posturas

Las articulaciones del codo están compuestas por hueso y tendón. Presta mucha atención a la dureza del hueso, especialmente cuando el brazo está doblado. Veamos algunas posturas que involucran los codos.



Tipo Monte Fuji

Tipo de esquina

Ambos tipos utilizan líneas curvas para representar el hueso que sobresale.

Tipo de esquina roma (casi redondeada)

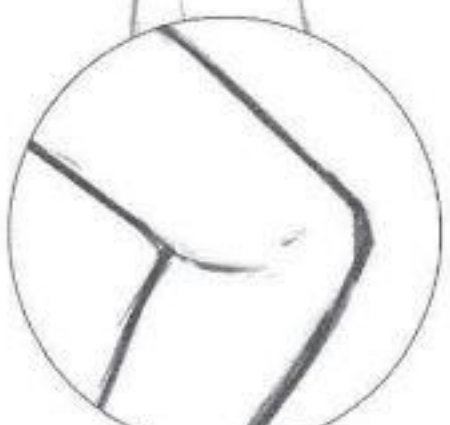
Representa el contorno del hueso con líneas curvas y sombras.

Cara interna del codo: Se puede representar con una sombra en forma de montaña.

Tipo de esquina afilada
El contorno de parte del hueso se asemeja aquí a un cuerno.

Representación del codo y la articulación del codo

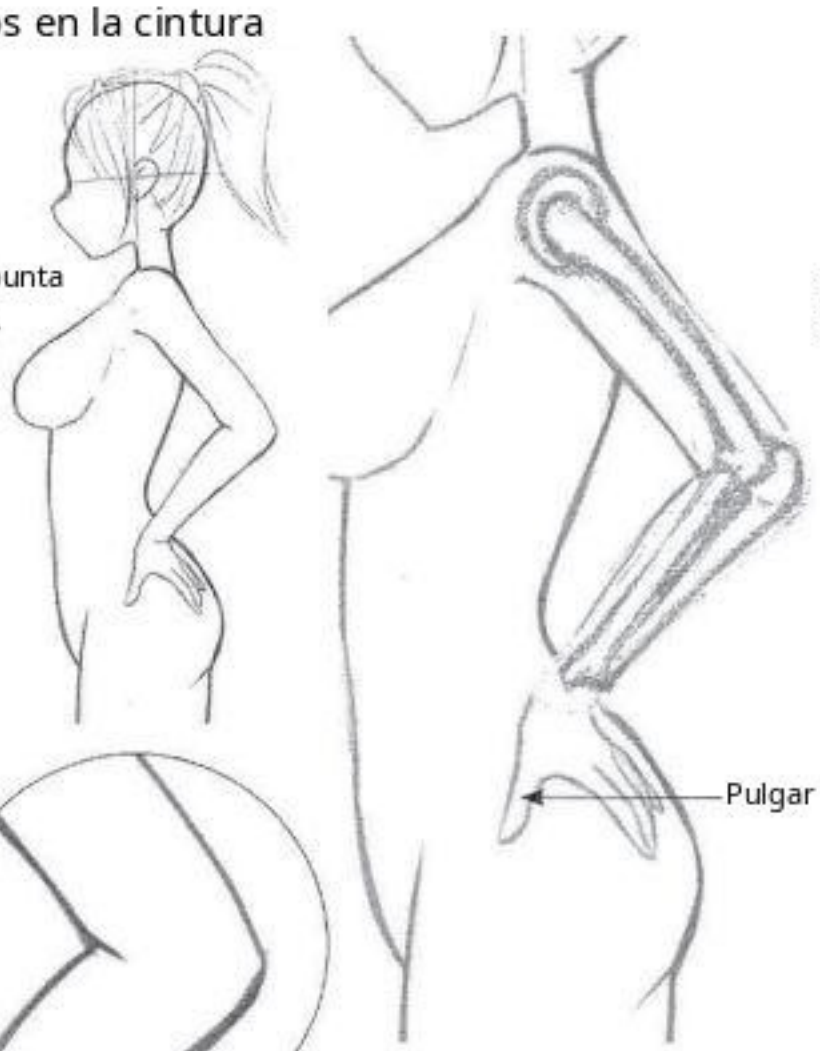
● Codo empujado hacia afuera



Tipo de esquina roma (casi redonda)

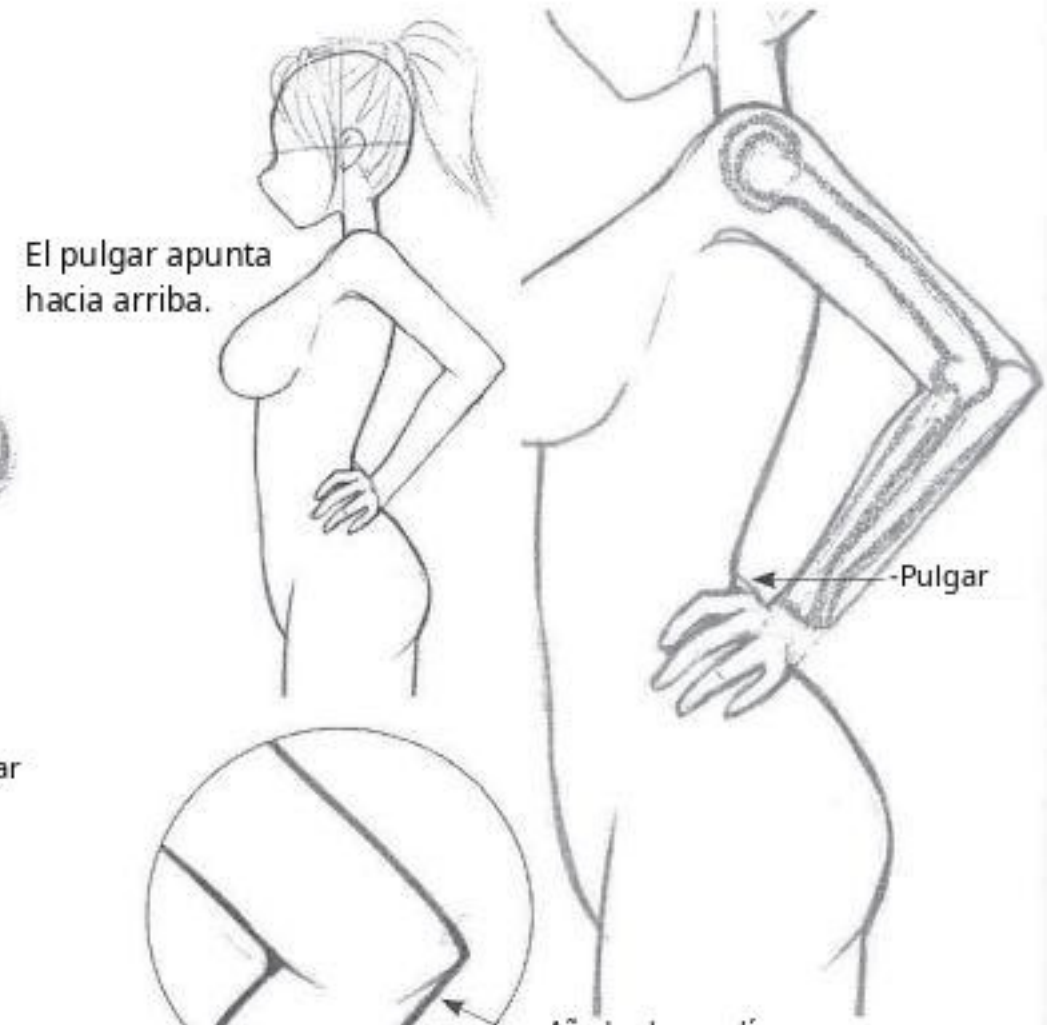
Manos en la cintura

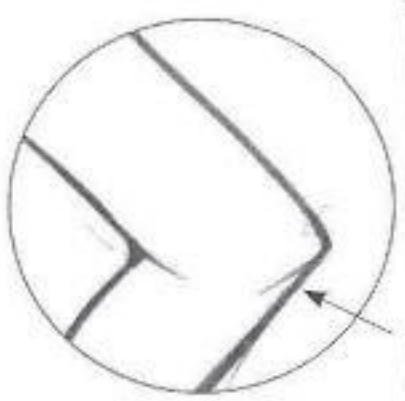
El pulgar apunta hacia abajo.



Tipo de esquina roma (casi redonda)

El pulgar apunta hacia arriba.



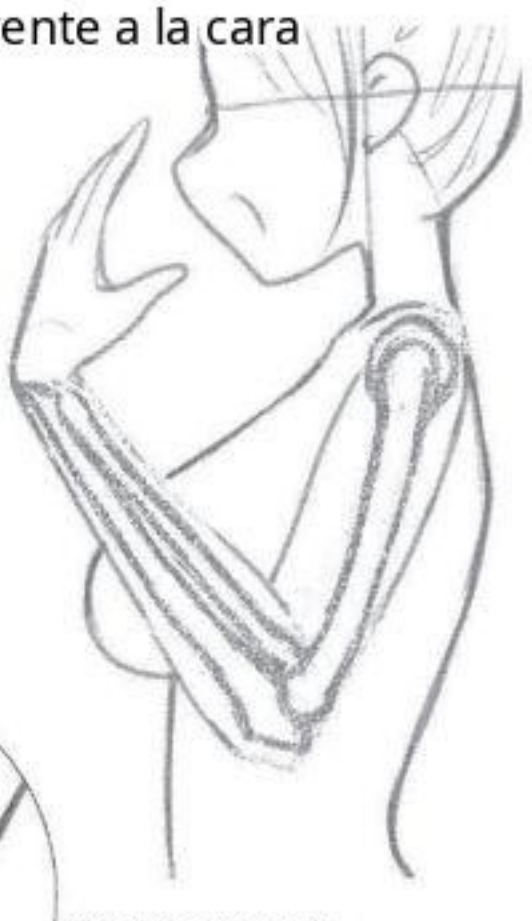


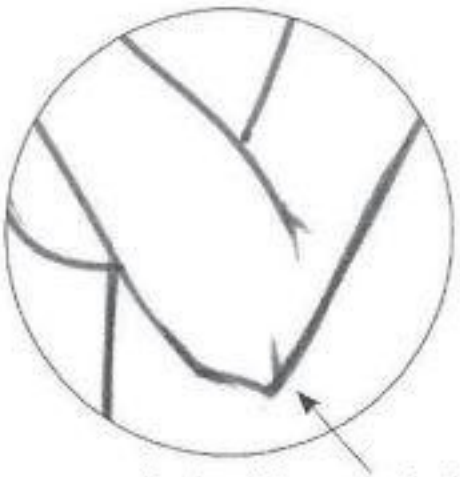
Tipo de esquina

Añade algunas líneas ligeras para representar la dureza.

● Representación de muñeca y codo: mano frente a la cara

La palma mira hacia adentro.

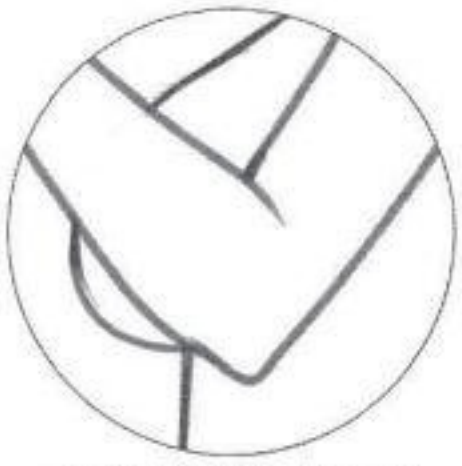




Tipo de esquina aguda

Esquina del hueso: añade algunas líneas para el hueso.

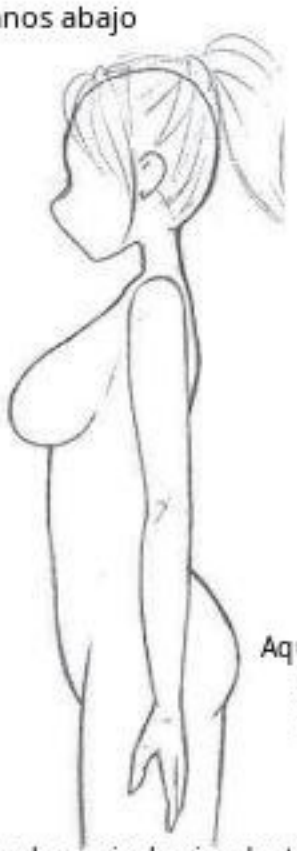
La palma mira hacia afuera.



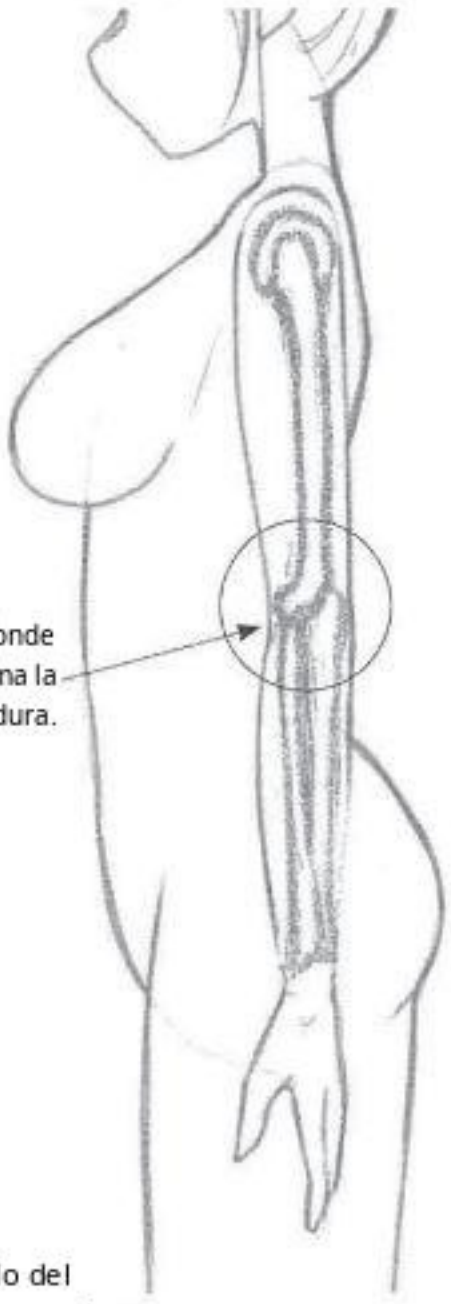
Tipo de esquina

Todavía hay una esquina de hueso, pero sin sombra.

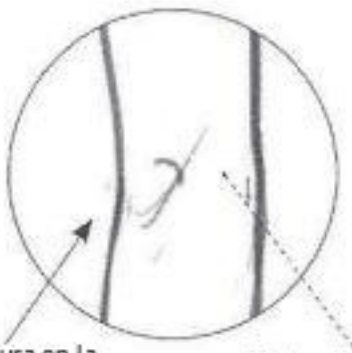
Manos abajo



La palma mira hacia adentro.

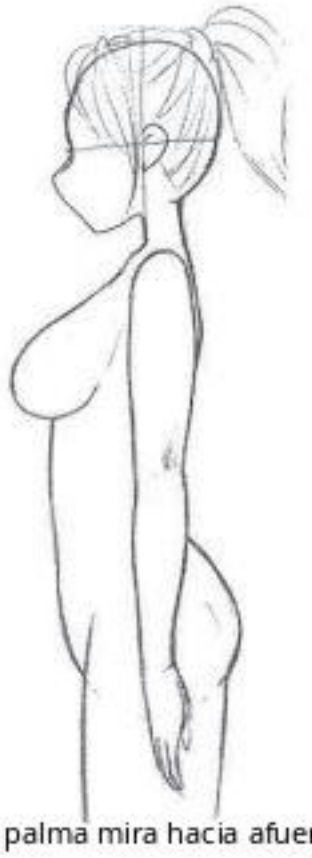


Aquí es donde se forma la hendidura.

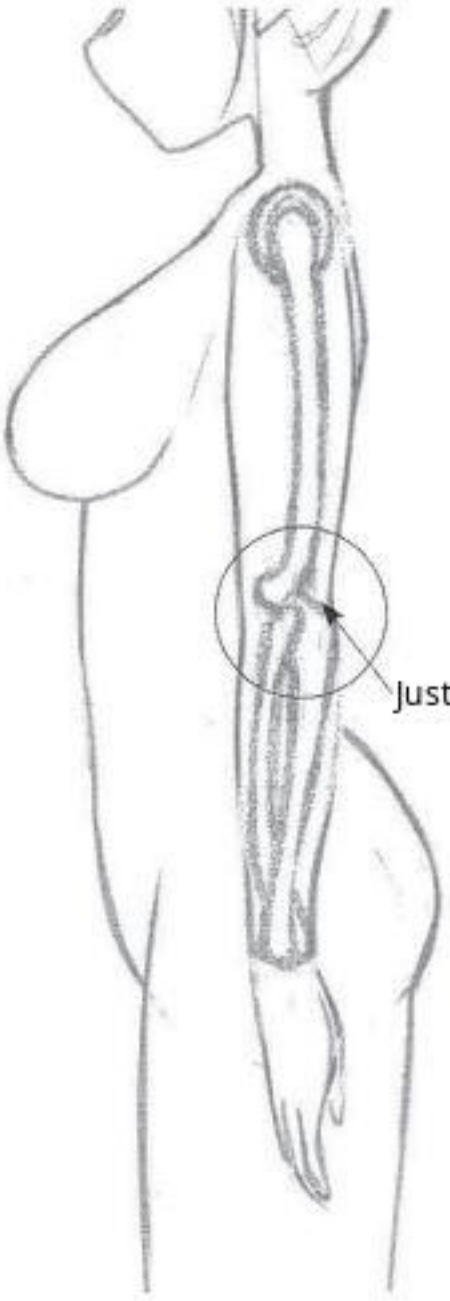


Hendidura en la parte interna del codo

El otro lado del codo no se puede ver.



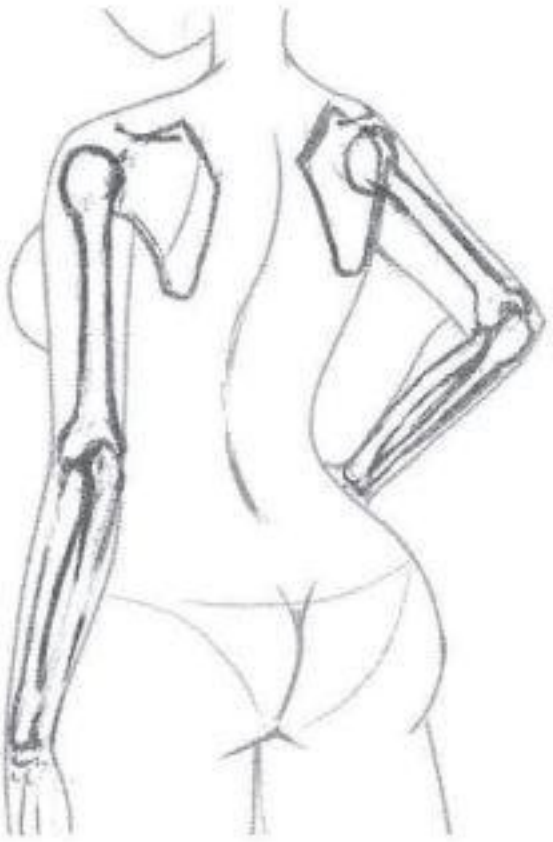
La palma mira hacia afuera.

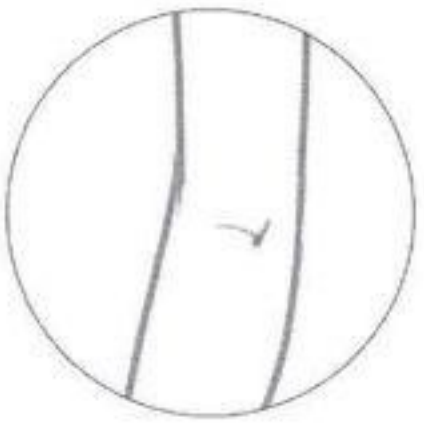


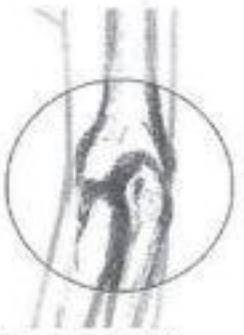
Justo aquí.

La hendidura en el codo se muestra con algunos pliegues.

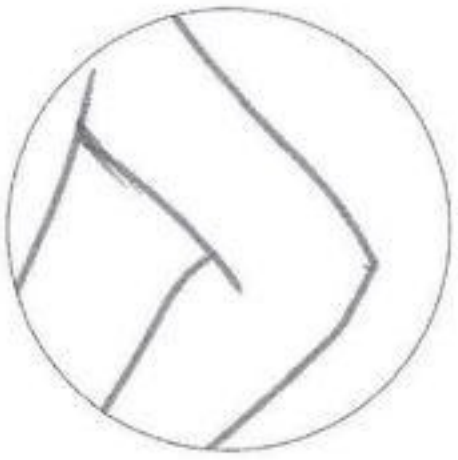
● Codo desde atrás



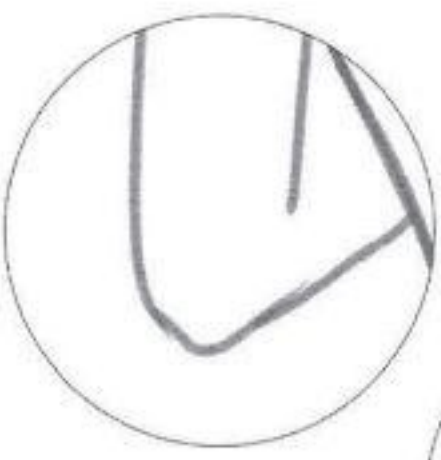




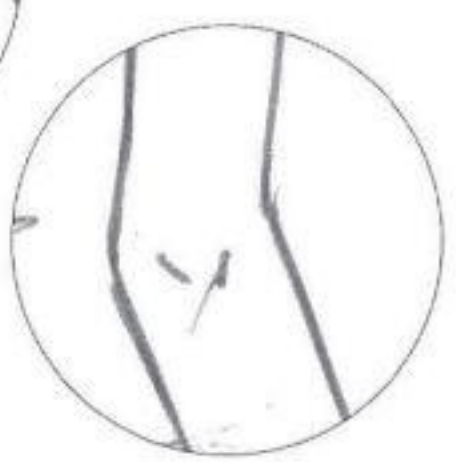
Detalla esta sección con la idea de que el hueso sobresale aquí.



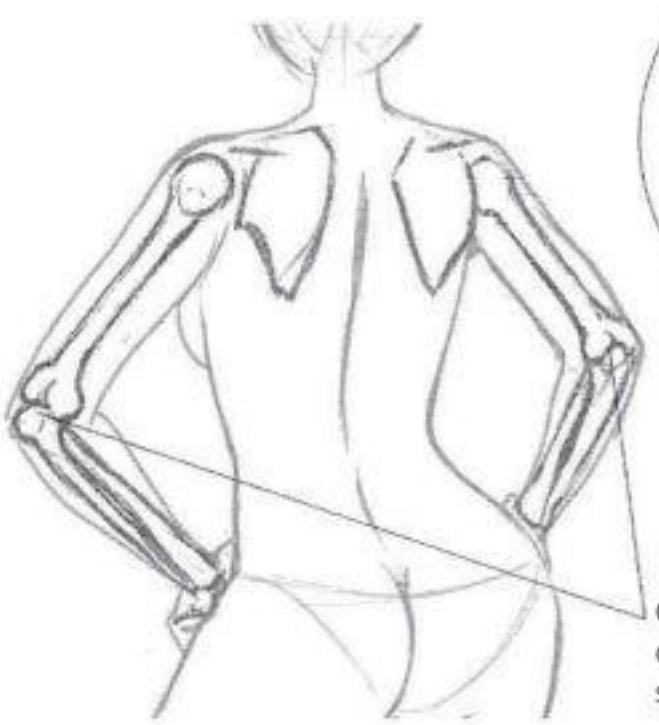
Tipo esquina roma (casi redondeada)



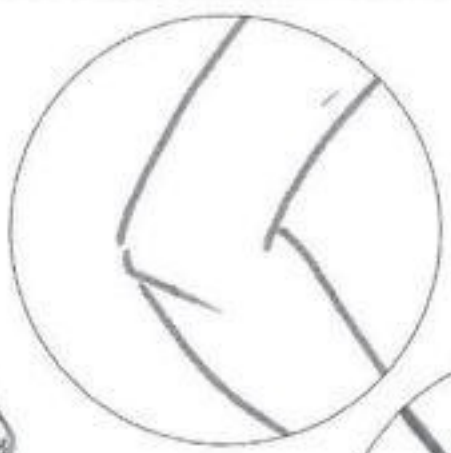
Tipo Monte Fuji



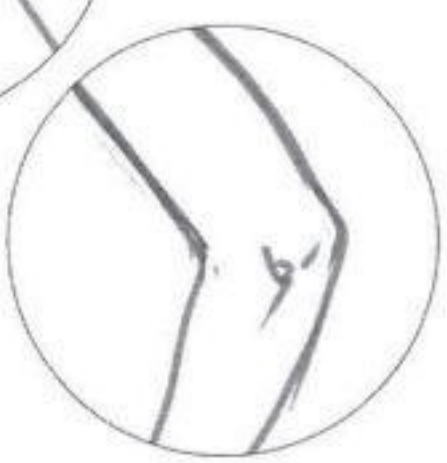
El codo se puede representar con líneas rectas cortas.



Captura las puntas de los codos sobresaliendo.

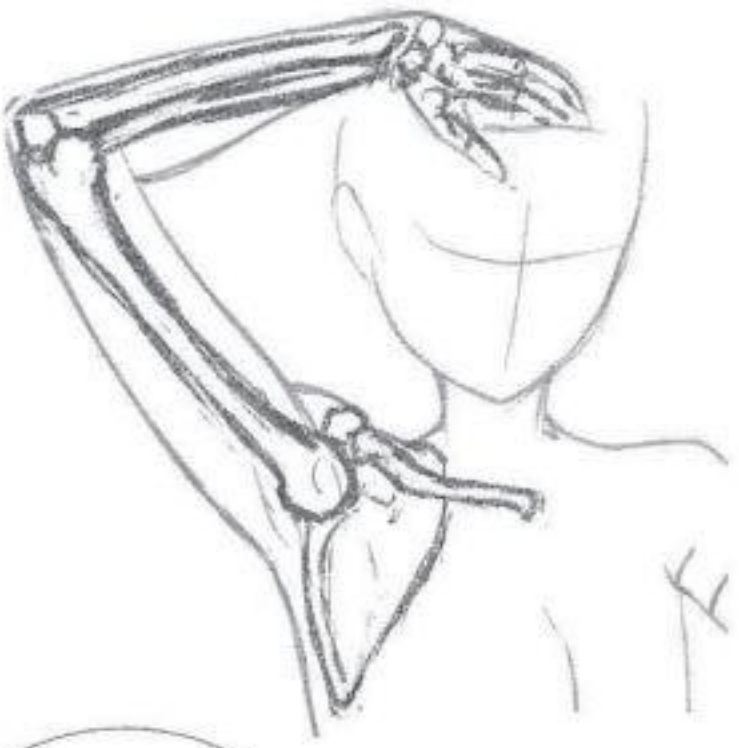


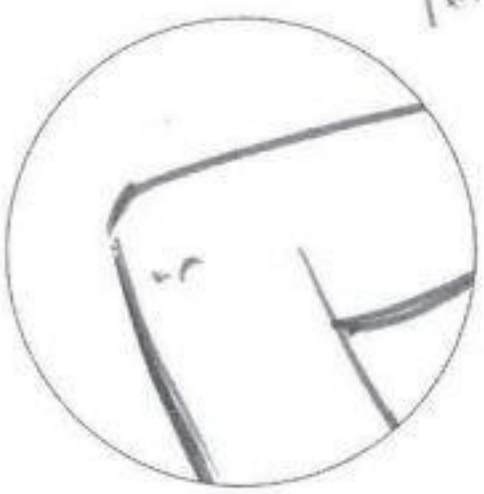
Tipo Monte Fuji



Tipo esquina

● Codo cuando el brazo está levantado

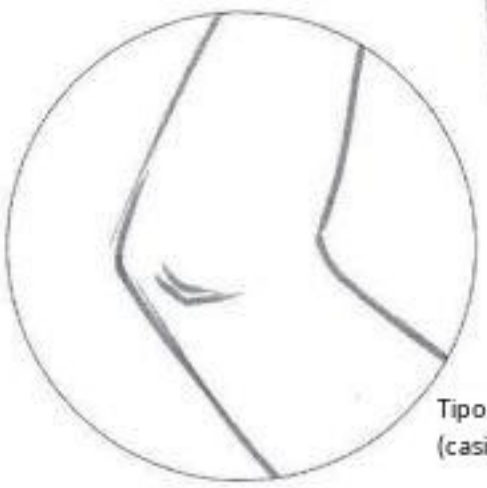




Tipo de esquina (Curiosamente, se parece más al estilo del Monte Fuji cuando se eleva).

Las líneas que salen del codo cambian según hacia donde mire la mano, así que, incluso si estás dibujando una pose en la que la mano queda cubierta por la cara o algo similar, deberías dibujar la idea general para usarla como guía.

Esta parte abultada mira hacia el frente.



Tipo de esquina roma (casi redonda)

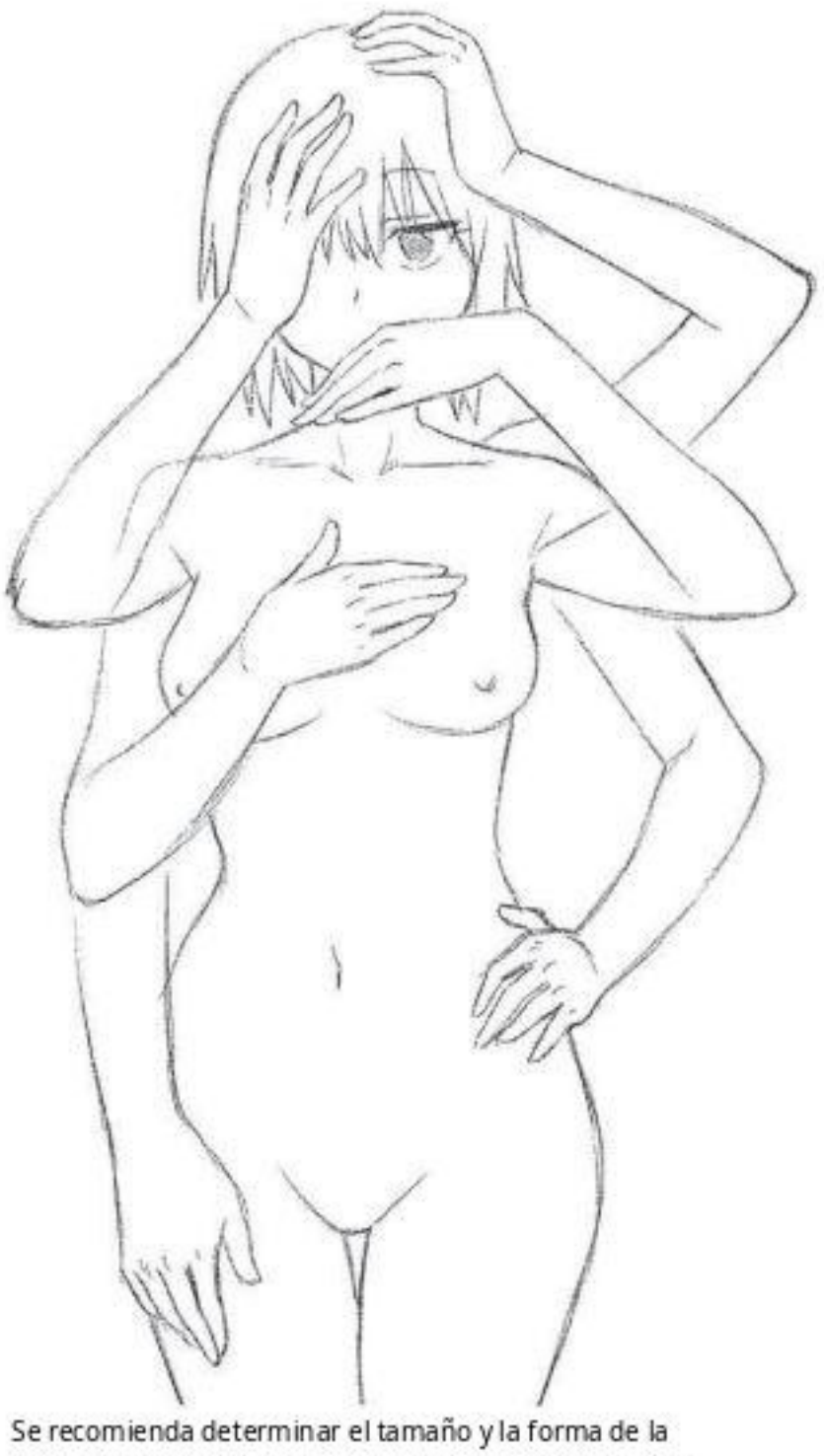
Dibujando manos

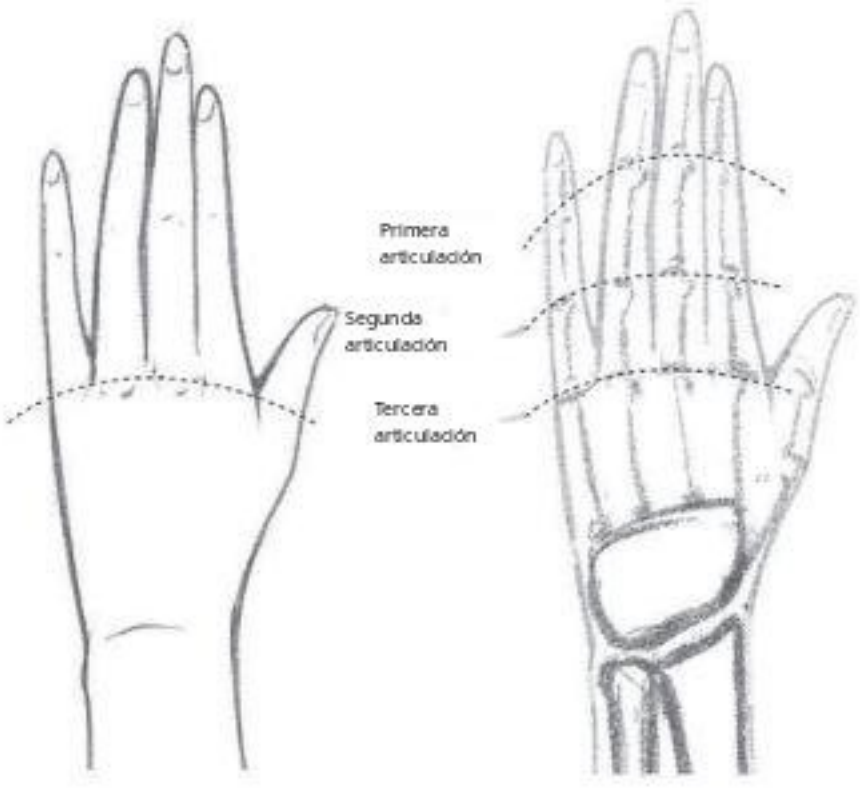
Medir el tamaño

Dibujemos la mano usando el tamaño de la cabeza como guía.

La línea que conecta las bases de los dedos es curva

Las regiones de los dedos y la palma deberían ser aproximadamente de la misma longitud. Usa esto como estándar para la longitud y el ancho de los dedos.





Los dedos son más largos en el lado opuesto a la palma.

Se recomienda determinar el tamaño y la forma de la mano dibujando poses con las manos tocando diversos lugares. El tamaño puede variar, así que ten en cuenta el tema que deseas conseguir mientras las dibujas.

* A veces, la primera articulación se llama tercera articulación y viceversa.

Posturas de las manos

Ambas manos extendidas

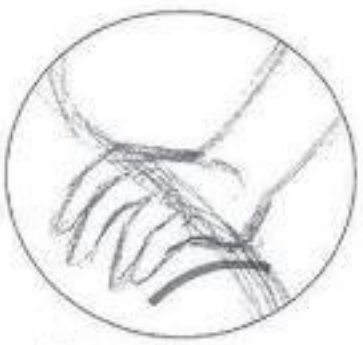
Cuando los dedos están rígidamente extendidos, los pliegues en la unión de los dedos son más pequeños y rectos.

Al dibujar las uniones de los dedos con líneas más redondeadas, puedes dar la sensación de que están extendidos de una manera más relajada.

Una postura donde la mano expresa sorpresa

Usa una pequeña línea que se extienda desde el centro del dedo para la tercera articulación.

Para un agarre flojo, las líneas de las articulaciones de los dedos se extenderán un poco desde las líneas de los dedos.



La mano debe curvarse a lo largo del contorno de la cintura.

Manos en la cintura

Brazos cruzados

La curva del dedo índice hará que parezca que está apoyado contra el brazo.

Dado que los dedos solo están apoyados en el brazo, no hay necesidad de hacer que coincidan perfectamente con la curvatura del brazo. Dibújalos con curvas naturales.

Dibujar piernas

La dureza de los huesos en las rodillas y tobillos, así como la suavidad de la carne en los muslos y pantorrillas, son partes importantes para representar las piernas. Aprendamos a dibujar piernas observando varias poses de pie y sentado.

Las características importantes de las líneas de la pierna

Echemos un vistazo a las líneas de las piernas desde el frente, de lado y en un ángulo de 45°.

Frente

Muslos

Aunque el ancho de los muslos puede ser igual entre sí visto de frente, las líneas del muslo cambiarán dependiendo de qué tan separadas estén las piernas y la pose que se esté haciendo de la rodilla hacia abajo.

Rodillas

Pantorrillas

Espinilla

Tobillo

★ Huesos a los que prestar atención: rodillas y tobillos.
★ Carne a la que prestar atención: muslos y pantorrillas

Frente

Lado

Ángulo de 45°

Lado

Grosor de la rodilla

Donde sobresale la pantorrilla

Ángulo de 45°

El grosor del muslo difiere.

La articulación de la rodilla sobresale aquí.

Enfatiza la línea donde la articulación de la rodilla se hunde hacia adentro. Hace que parezca que se ejerce fuerza en ella.

Las líneas que bajan desde las rodillas hasta la parte inferior de las pantorrillas también diferirán entre sí.

Tobillos

4

Huesos y músculos

Los huesos son importantes para capturar las articulaciones de la rodilla y el tobillo. Los músculos en la zona de la pierna envuelven los huesos para crear una forma tubular.

▶Los huesos que son importantes para la representación

Esqueleto del personaje de frente

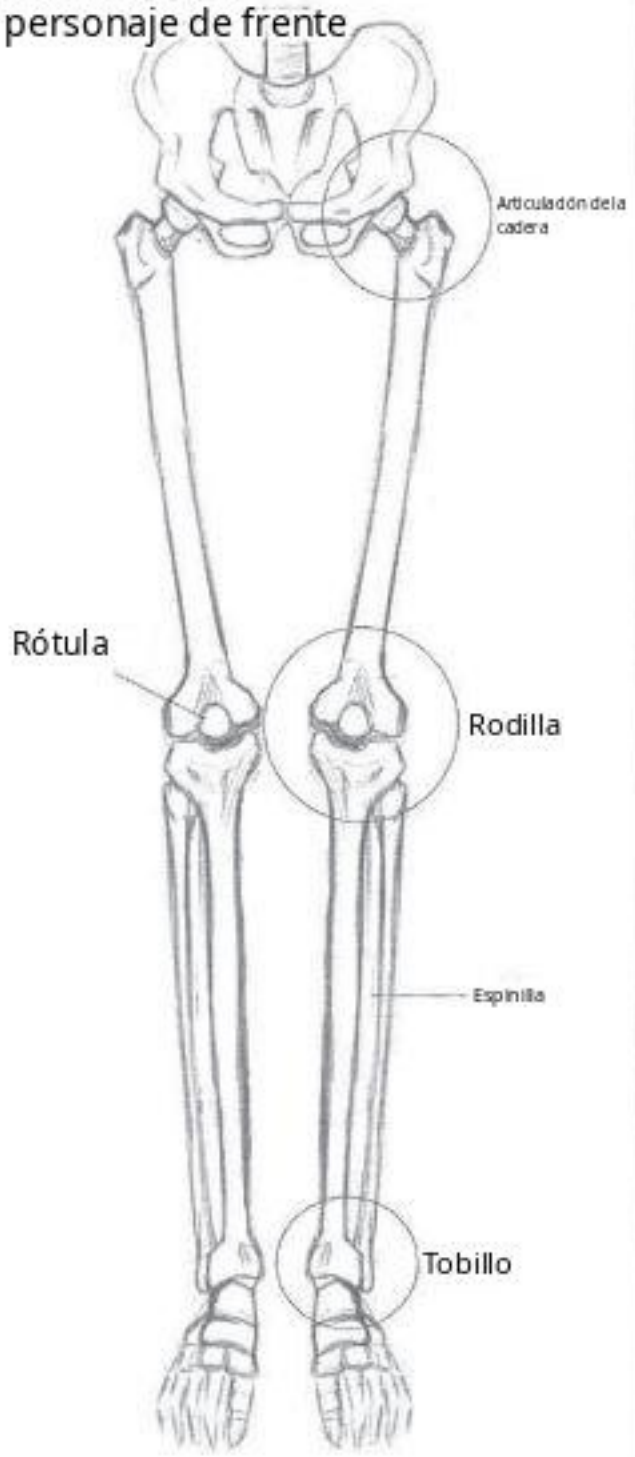
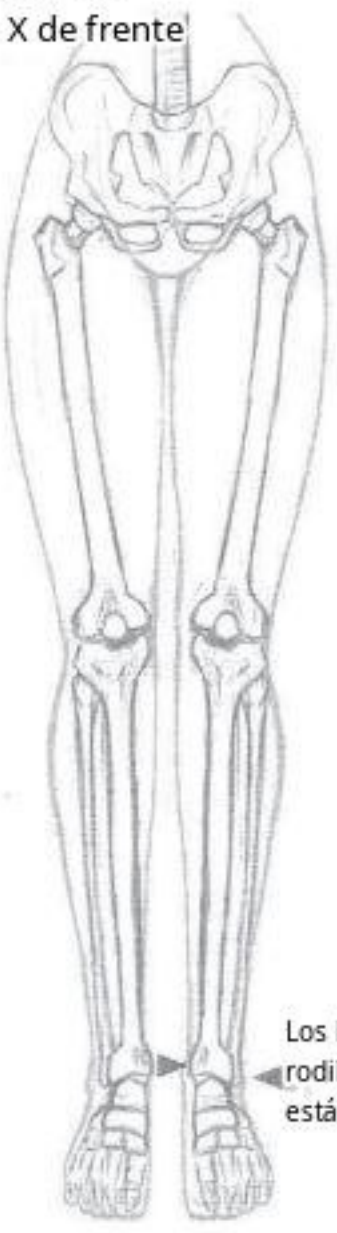
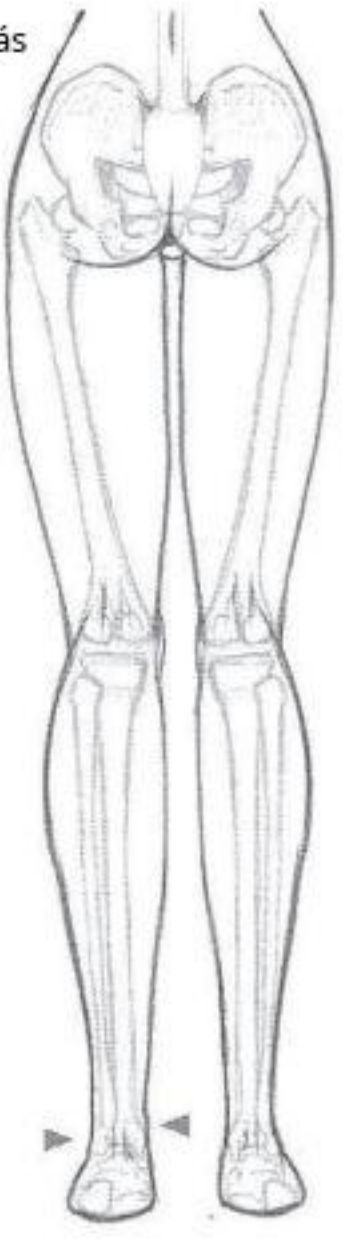


Diagrama de rayos X de frente



Lado

Atrás



Los huesos de las rodillas y los tobillos están cerca de la piel.

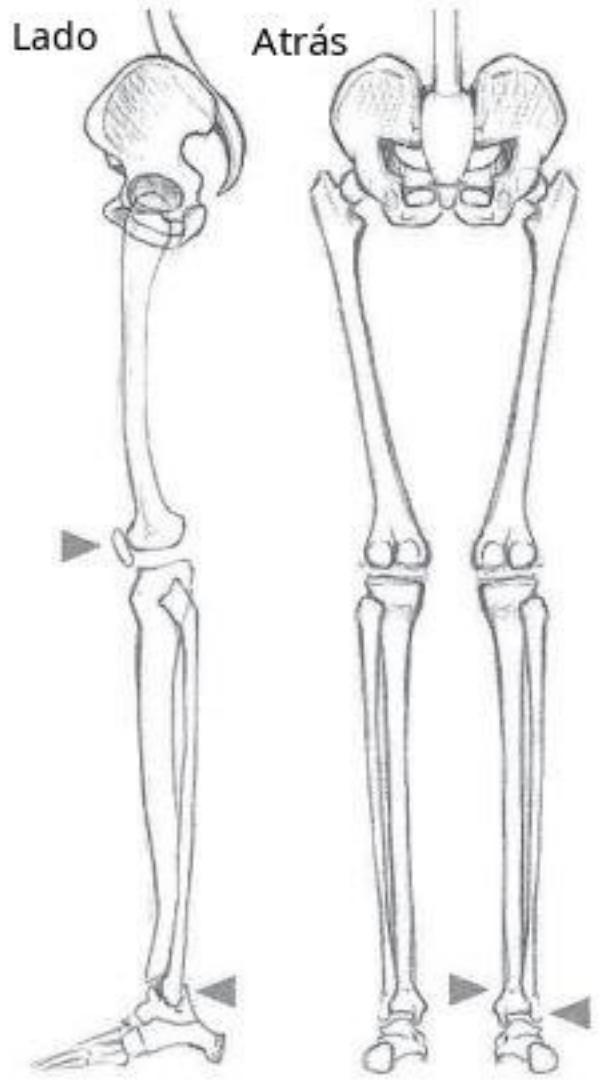
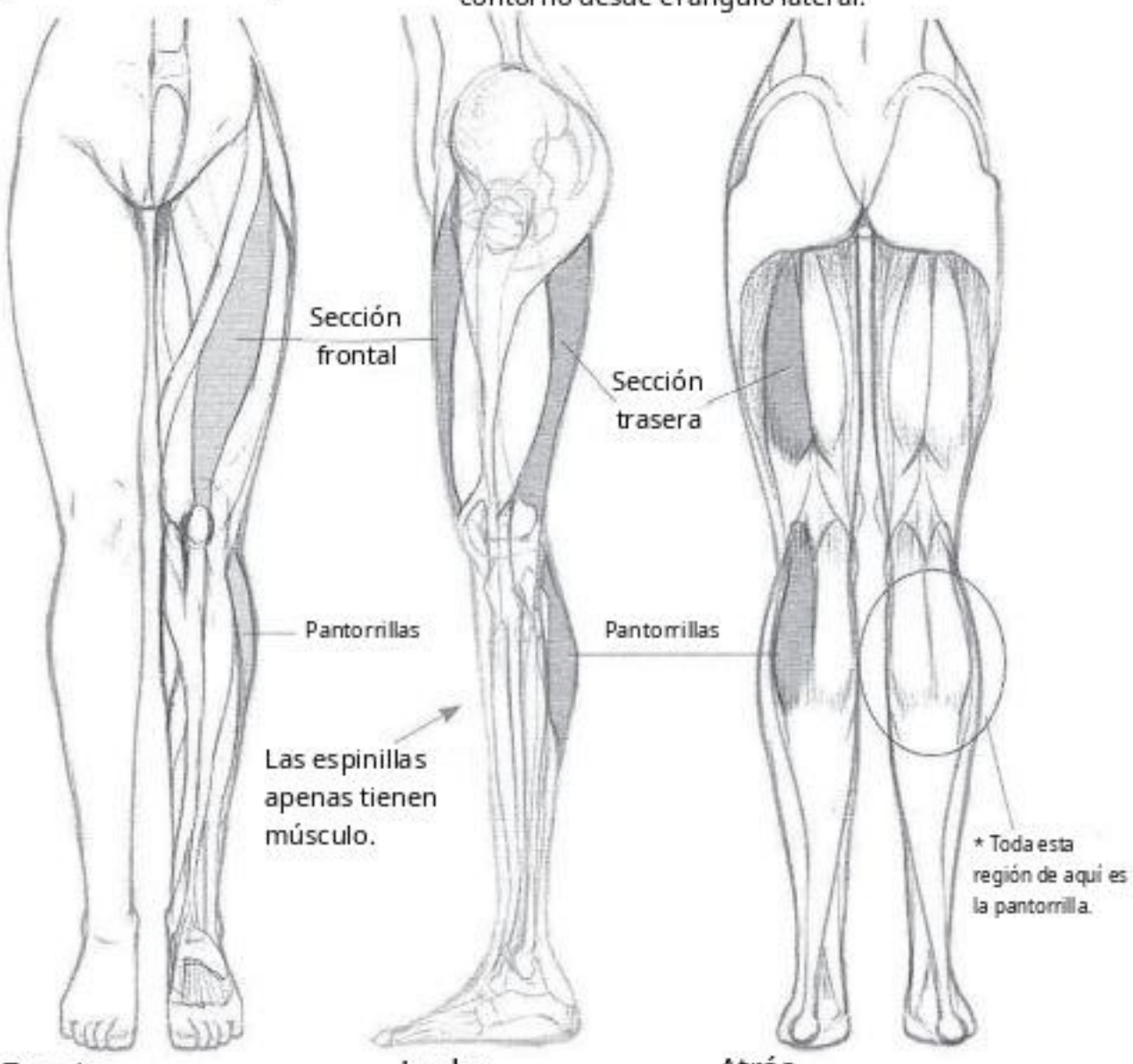


Diagrama muscular simplificado

Las áreas grises son músculos que aparecen en el contorno desde el ángulo lateral.

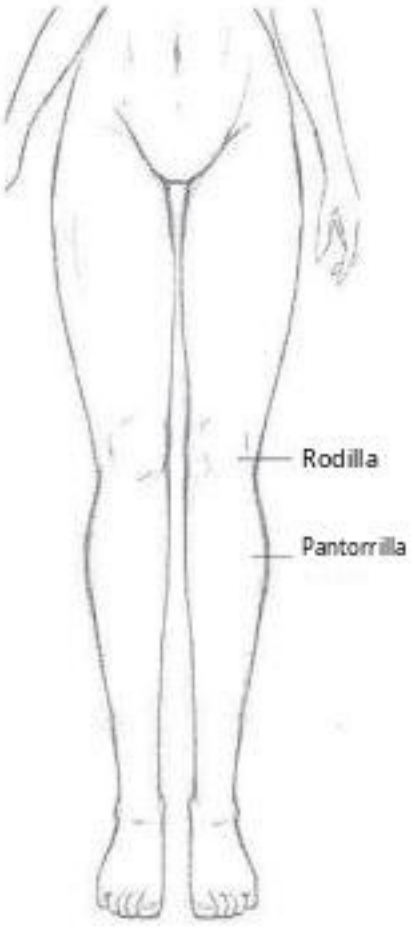


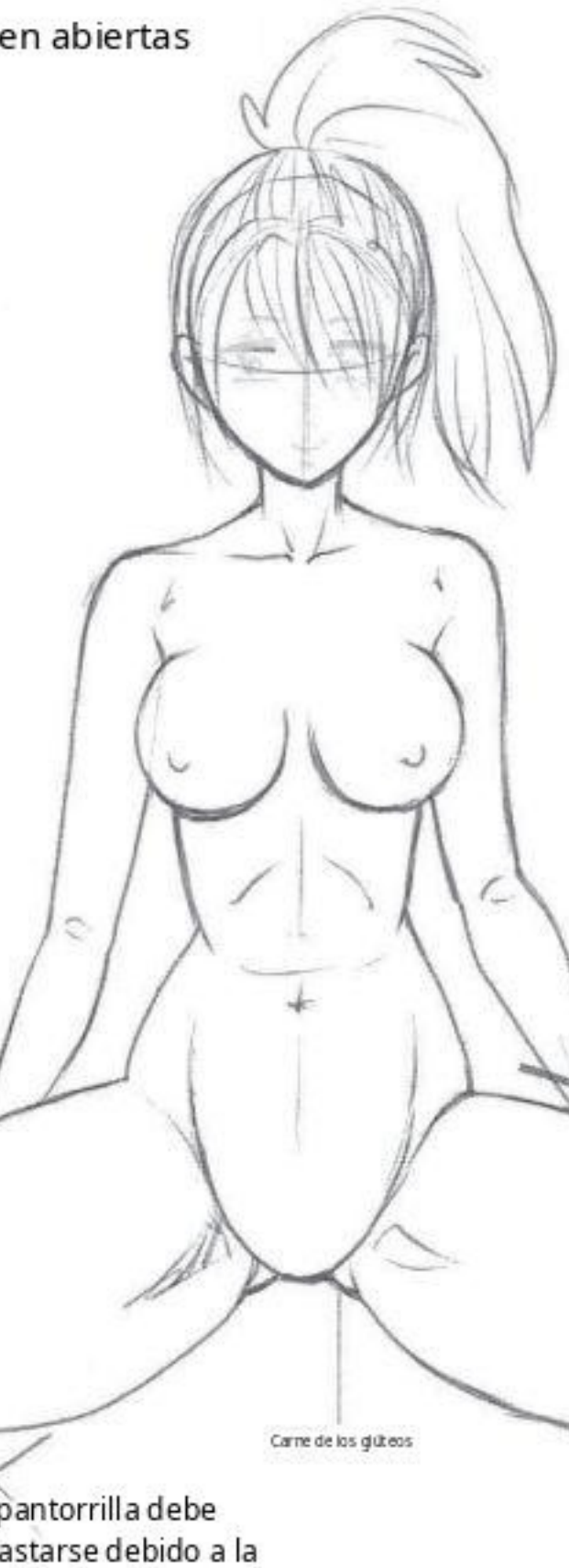
Representación de los huesos y la textura de las piernas

Echemos un vistazo a las posturas sentadas, centrándonos en los muslos, las pantorrillas y las rodillas.

Piernas abiertas

● Sentado con las rodillas bien abiertas





En este ejemplo, la pierna derecha está extendida hacia afuera un poco más que la izquierda...

Silueta angular

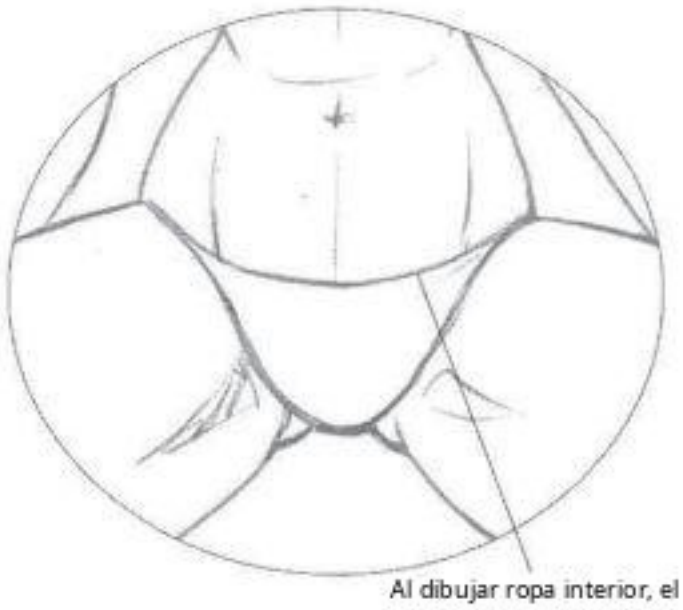
La pantorrilla debe aplastarse debido a la presión ejercida por el muslo.

Carne de los glúteos

Silueta redondeada

<Puntos a tener en cuenta>

- Cómo están unidas las piernas -
Cómo se representan los muslos, las pantorrillas y las rodillas



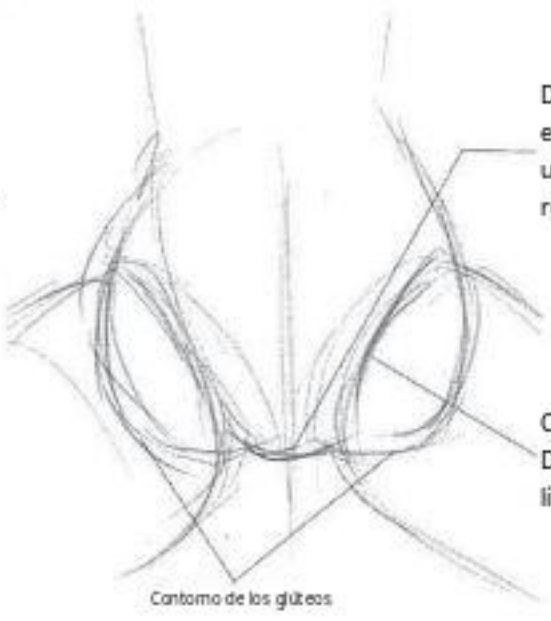
Al dibujar ropa interior, el dobladillo superior debe representarse rodeando el abdomen.

Esta pequeña diferencia es suficiente para crear bastantes diferencias en la apariencia de la representación de la pantorrilla y la rodilla.

Proceso de dibujo

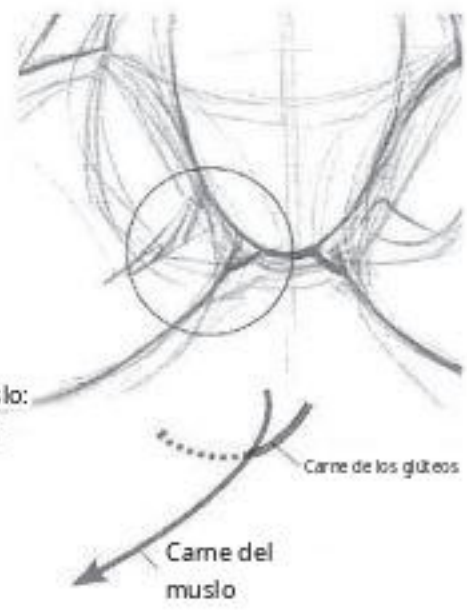
Boceto

Dibuja la ropa interior para ayudar a visualizar cómo las piernas se conectan con el cuerpo.

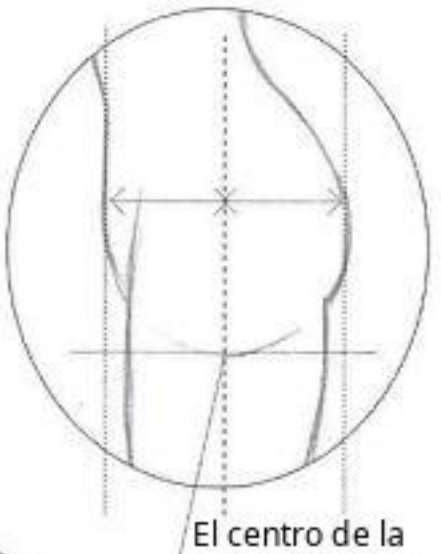


Dibuja la entrepierna con una forma redondeada.

Conexión del muslo: Dibujada con una línea curva.



● Cuando la cintura se empuja hacia adelante



El centro de la región inferior del cuerpo

Una línea curva fuerte y profunda

La región de la pantorrilla que se puede ver se ensancha.

La redondez de la rótula se nota.

La silueta de la esquina se acerca más a un ángulo recto, dándole altura.

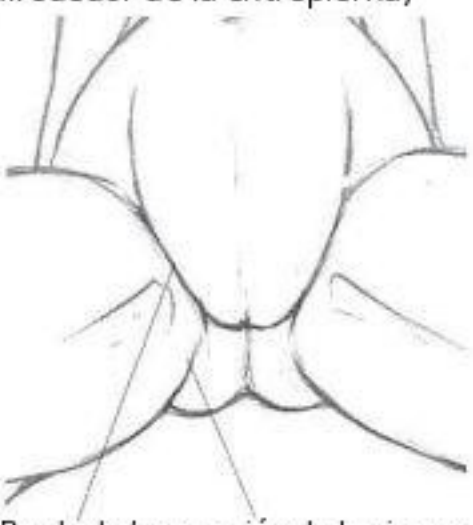
Comparación de las líneas del muslo y las rodillas

Línea curva suave

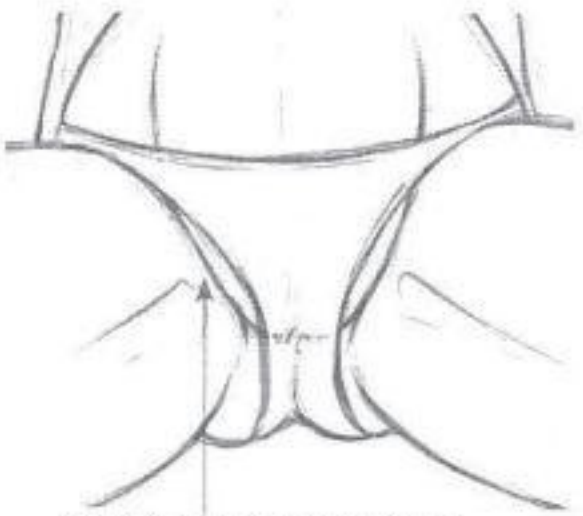
Las piernas abiertas de la página anterior estaban desde un ángulo más hacia abajo. Cuando la cintura se empuja hacia adelante, el ángulo se vuelve más hacia arriba.

Las partes del muslo son más pronunciadas cuando prestas atención a cómo la rodilla conecta con la espinilla.

Representación de la ropa interior (alrededor de la entrepierna)



Borde de la conexión de la pierna, línea del músculo oblicuo externo, línea de la ingle



Dejar la línea de la ingle tal cual

Omitir la línea de la ingle y usar solo la línea de conexión de la pierna

● Bent Legs

Here, the way the knees are bent differs between the left and right leg. The differences show up in the curvature of the knees and shins.

A curve that feels like a corner

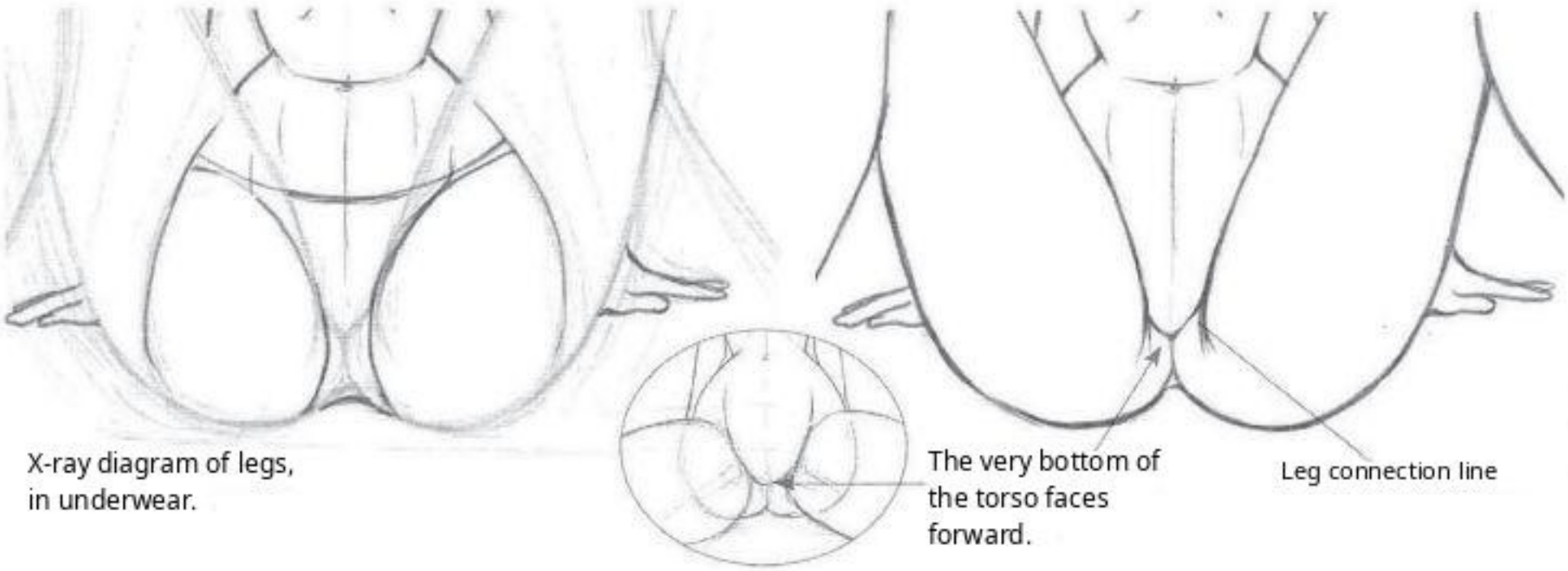
The knee bulge can be represented with a vertical ellipse.

The shin line is straight.

The line is slightly curved.

Ankle joint

Angled slightly more outwards compared to the right leg

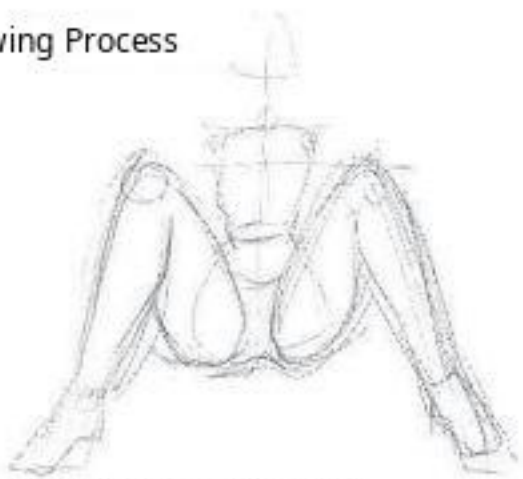


X-ray diagram of legs, in underwear.

The very bottom of the torso faces forward.

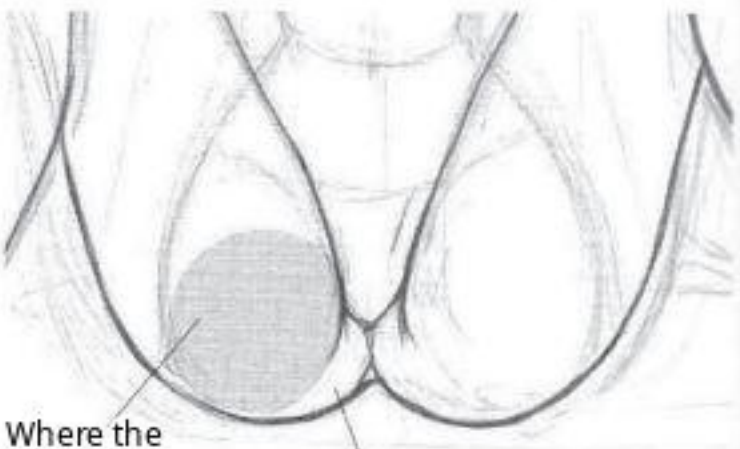
Leg connection line

Drawing Process



Outline: Draw the overall silhouette while capturing the joints.

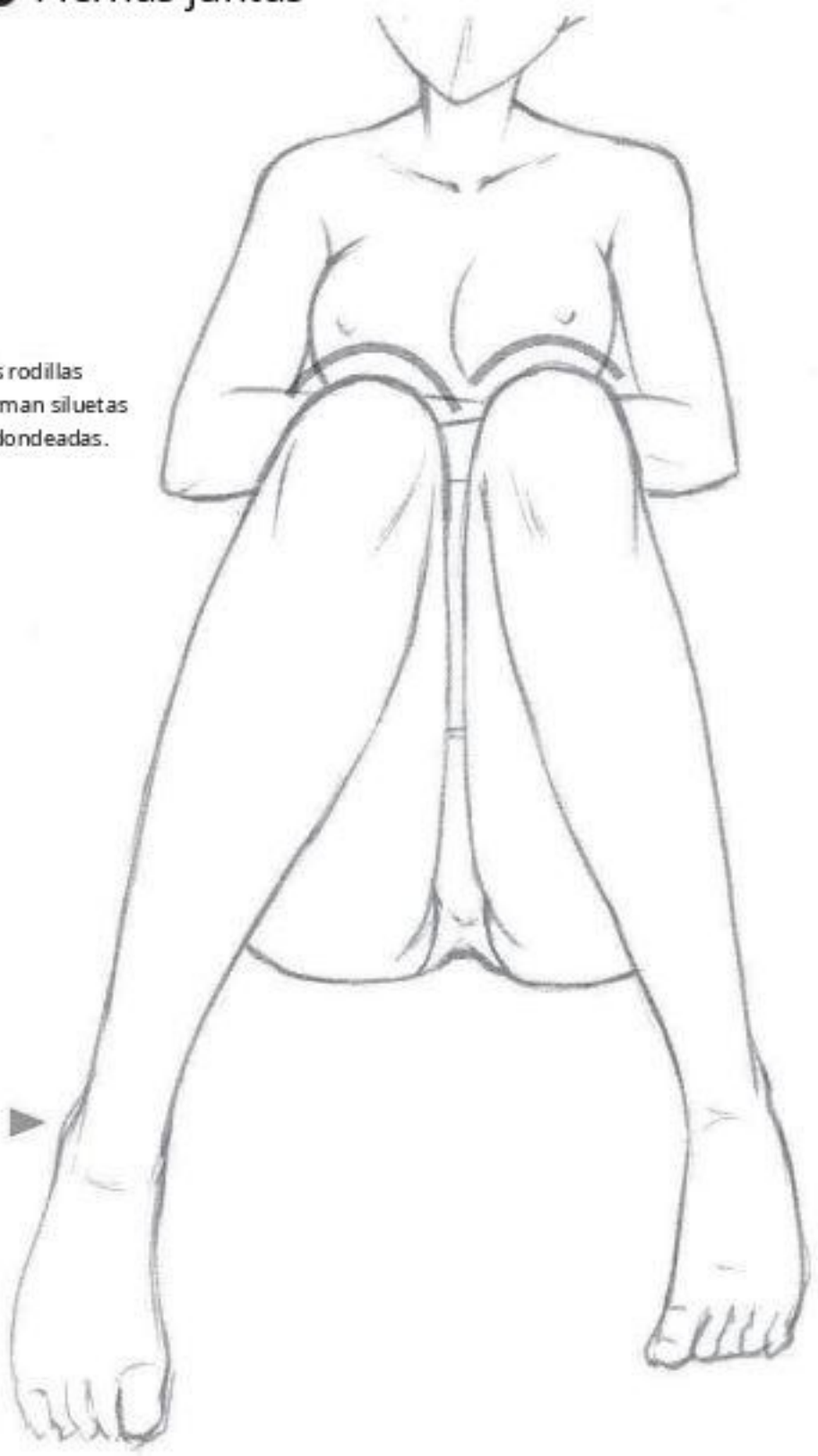
Draw the parts of the body that are obscured by the legs.



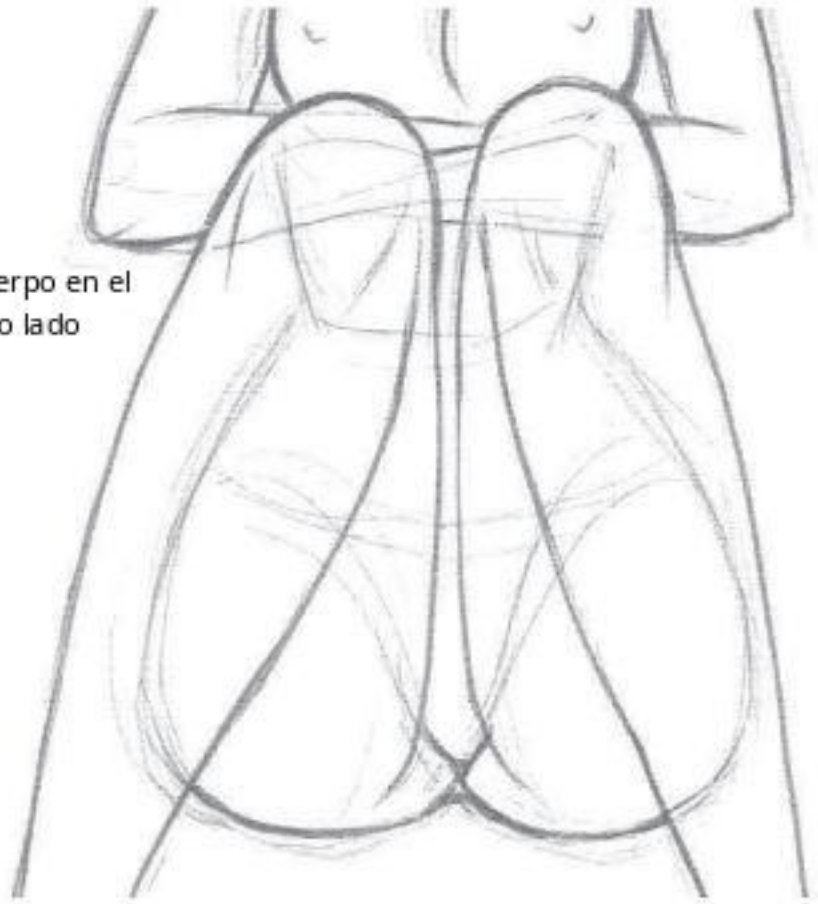
Where the legs connect

Buttock region

● Piernas juntas

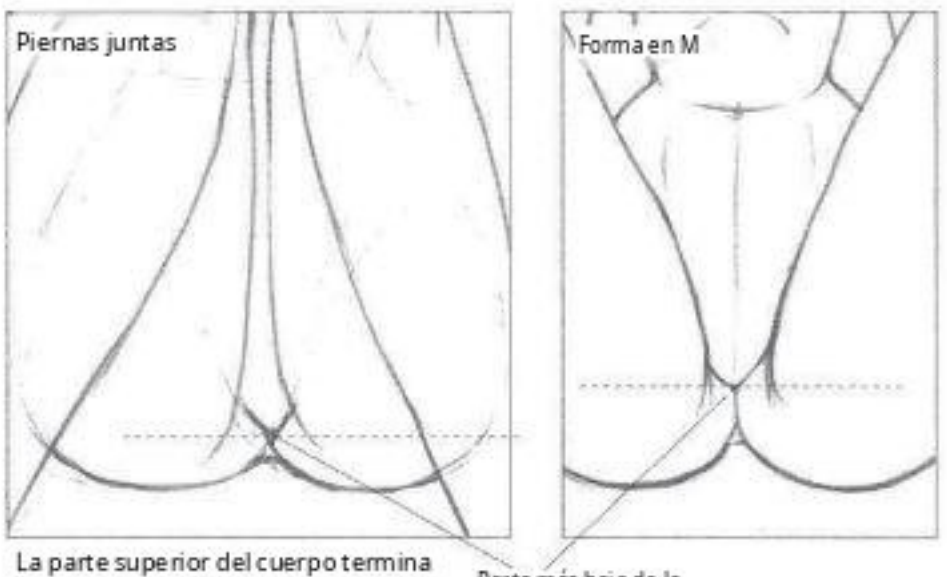


Las rodillas forman siluetas redondeadas.



Cuerpo en el otro lado

Diferencias con la forma en M



La parte superior del cuerpo termina elevándose un poco, haciendo que la línea a lo largo de las uniones de las piernas baje.

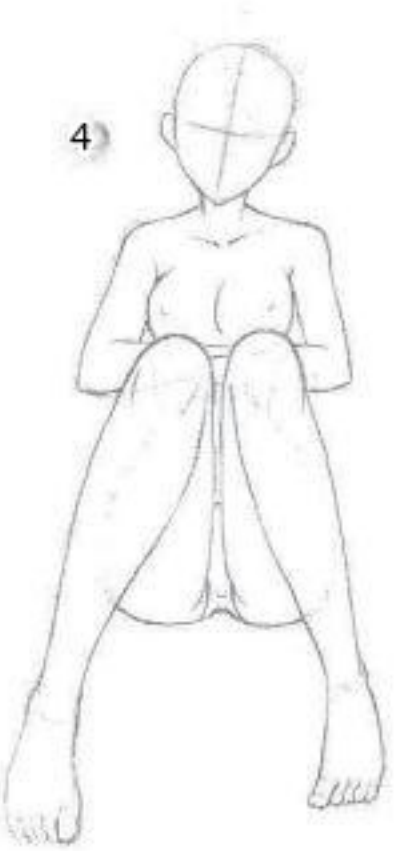
Parte más baja de la parte superior del cuerpo

Proceso de dibujo

① Contorno de todo el cuerpo: empieza con la idea de la pose.

② Dibuja la parte superior del cuerpo.

③ Dibuja las piernas a grandes rasgos.

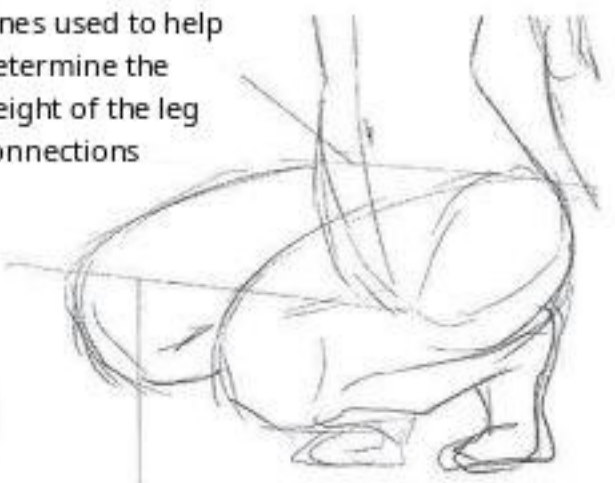


④ Termina el delineado.

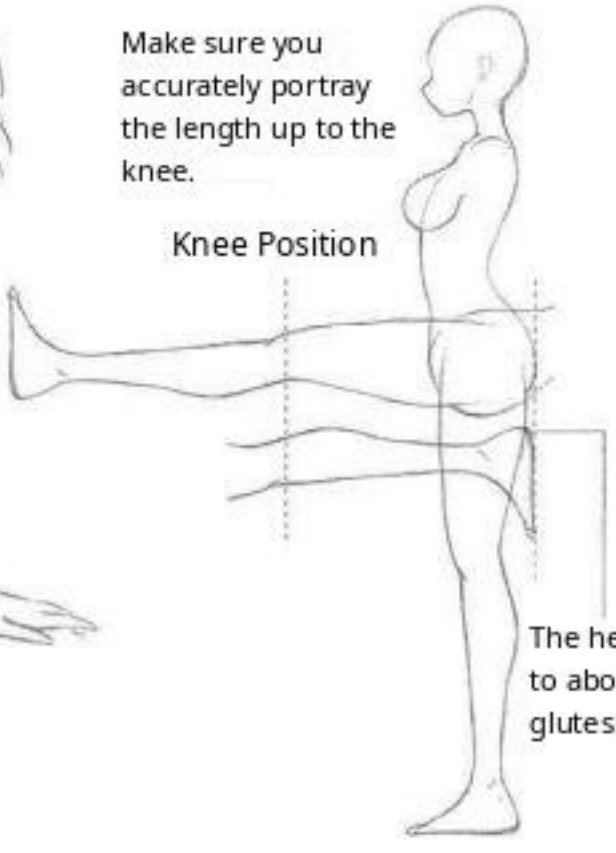
Focus on the representation of the thighs, calves, and knees.

● Squatting - 45° Angle

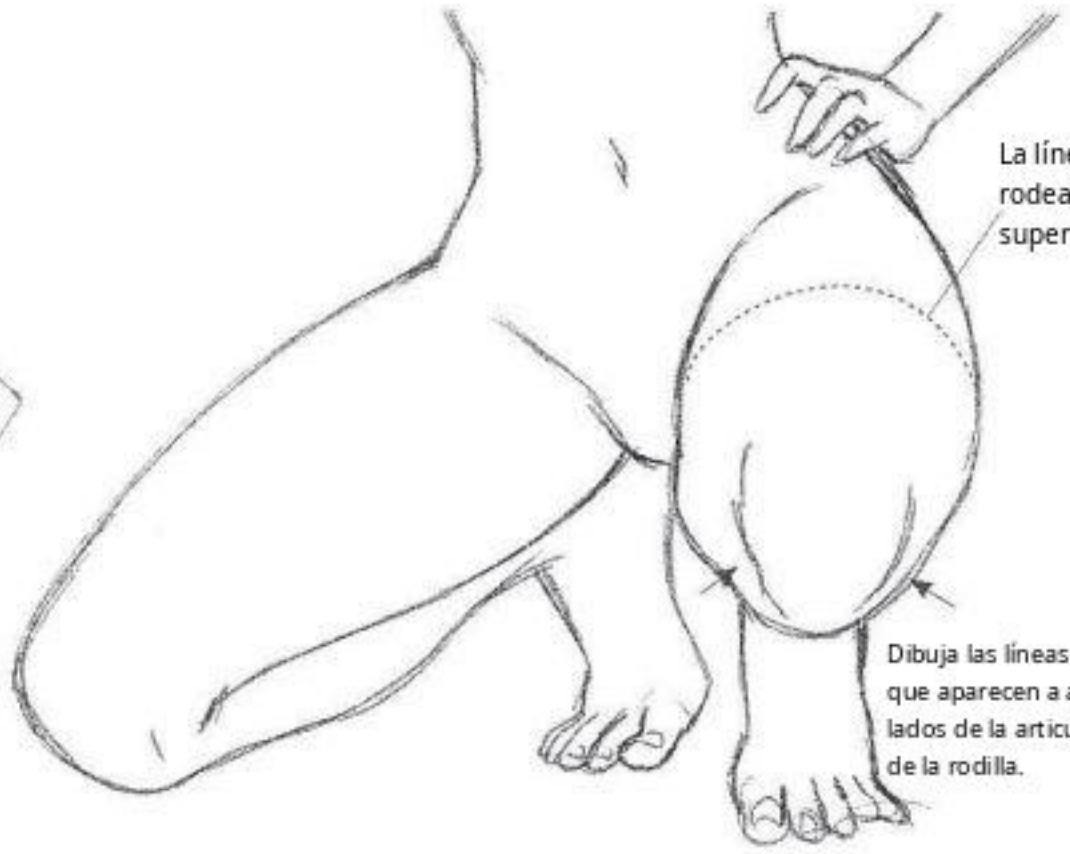
Sketch



● Squatting - Side view



● Una rodilla levantada



La línea curva que rodea la parte superior del muslo

Dibuja las líneas óseas que aparecen a ambos lados de la articulación de la rodilla.

Boceto

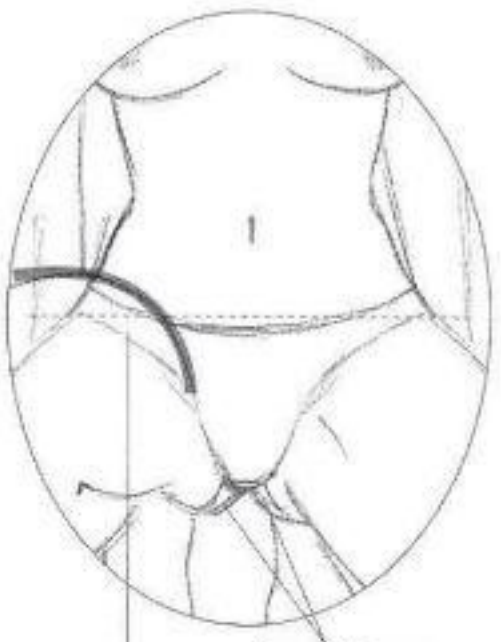
El contorno de la rodilla debe sentirse como un rectángulo con esquinas redondeadas.

Contorno del muslo

Centro de la rodilla

La espinilla parecerá redonda.

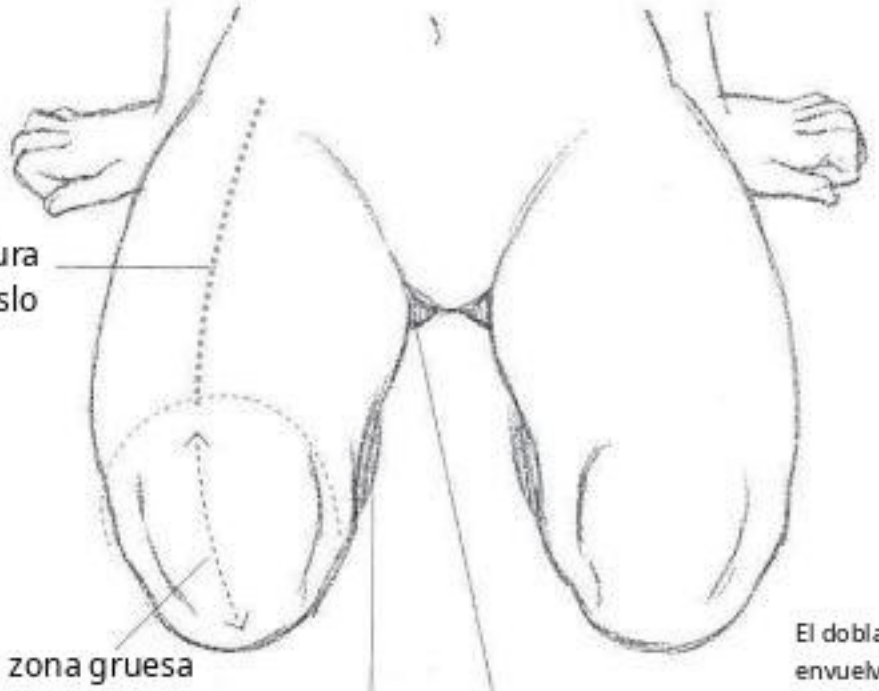
El muslo descansa sobre la pantorrilla. La línea redonda representa el bulto que se produce.



Ropa interior

Región oculta por el muslo

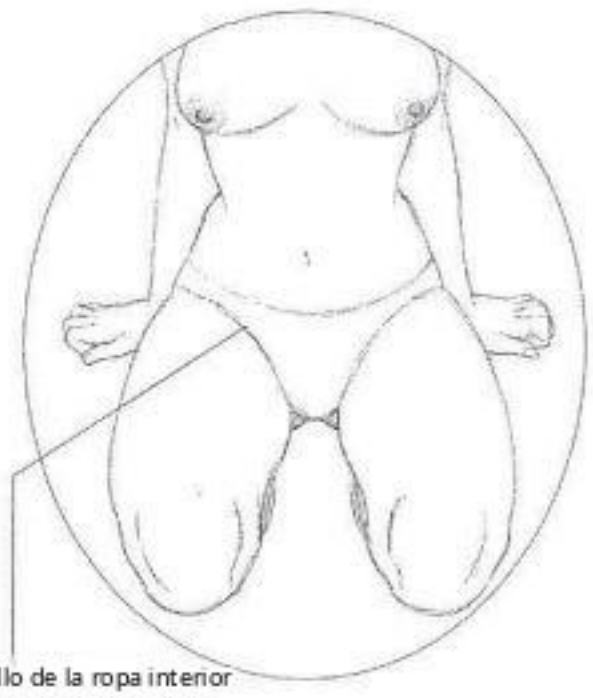
● Arrodillado



Curvatura del muslo

La zona gruesa de la rodilla

Pantorrilla Región del glúteo

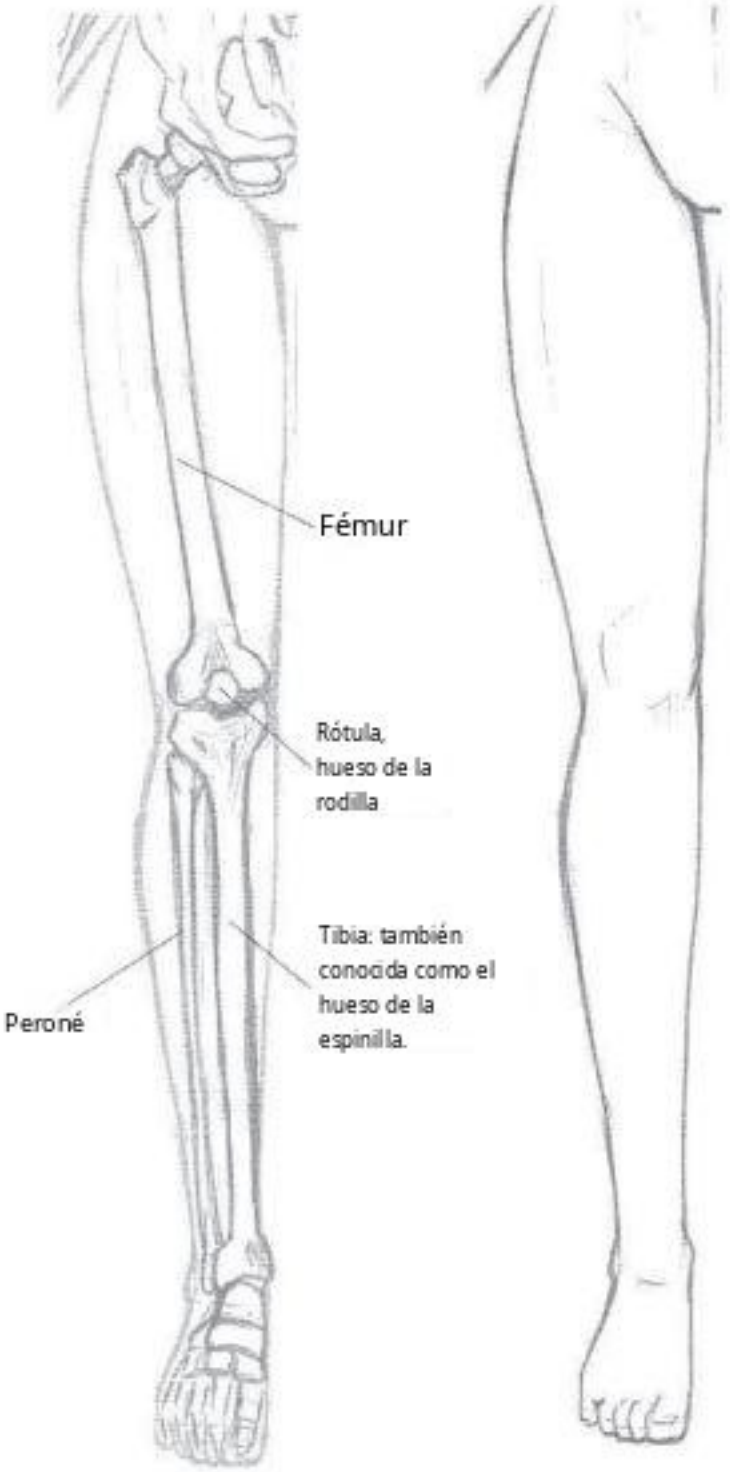


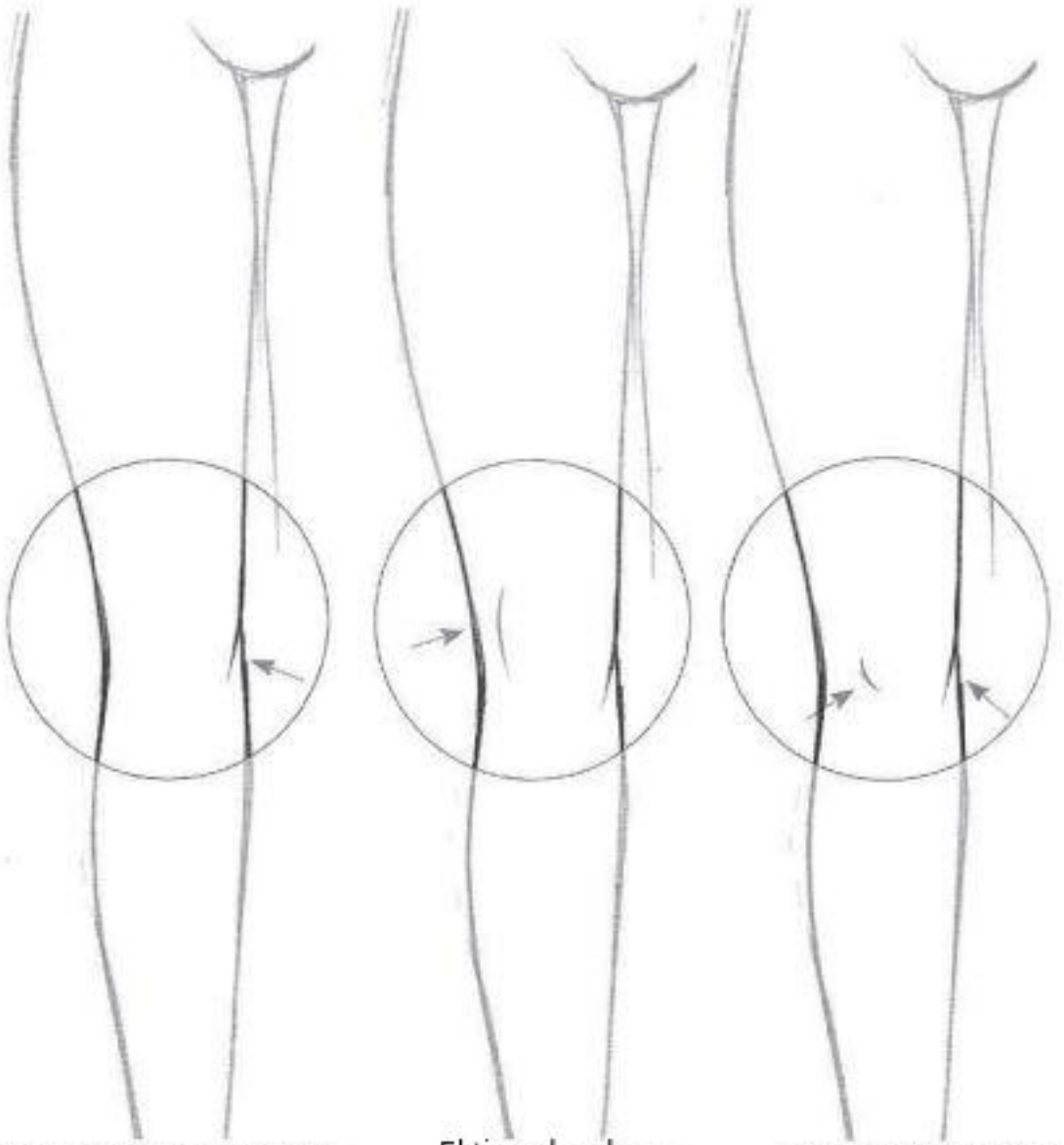
El dobladillo de la ropa interior envuelve cuidadosamente las articulaciones de la pierna.

Estructura ósea y líneas de las piernas

Representación de la rodilla

Echemos un buen vistazo a la representación de las piernas: principalmente las rodillas, espinillas y muslos.





El tipo sencillo, donde el fémur se representa con solo un pequeño pliegue

El tipo donde se dibuja el lado del hueso

El tipo donde se dibuja el borde inferior

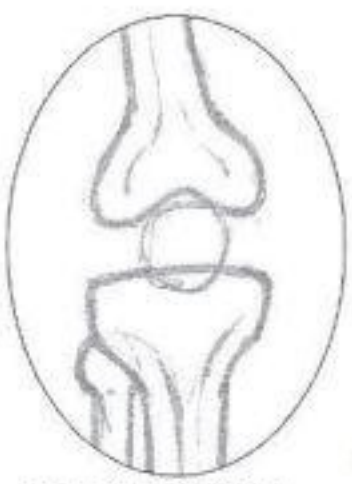
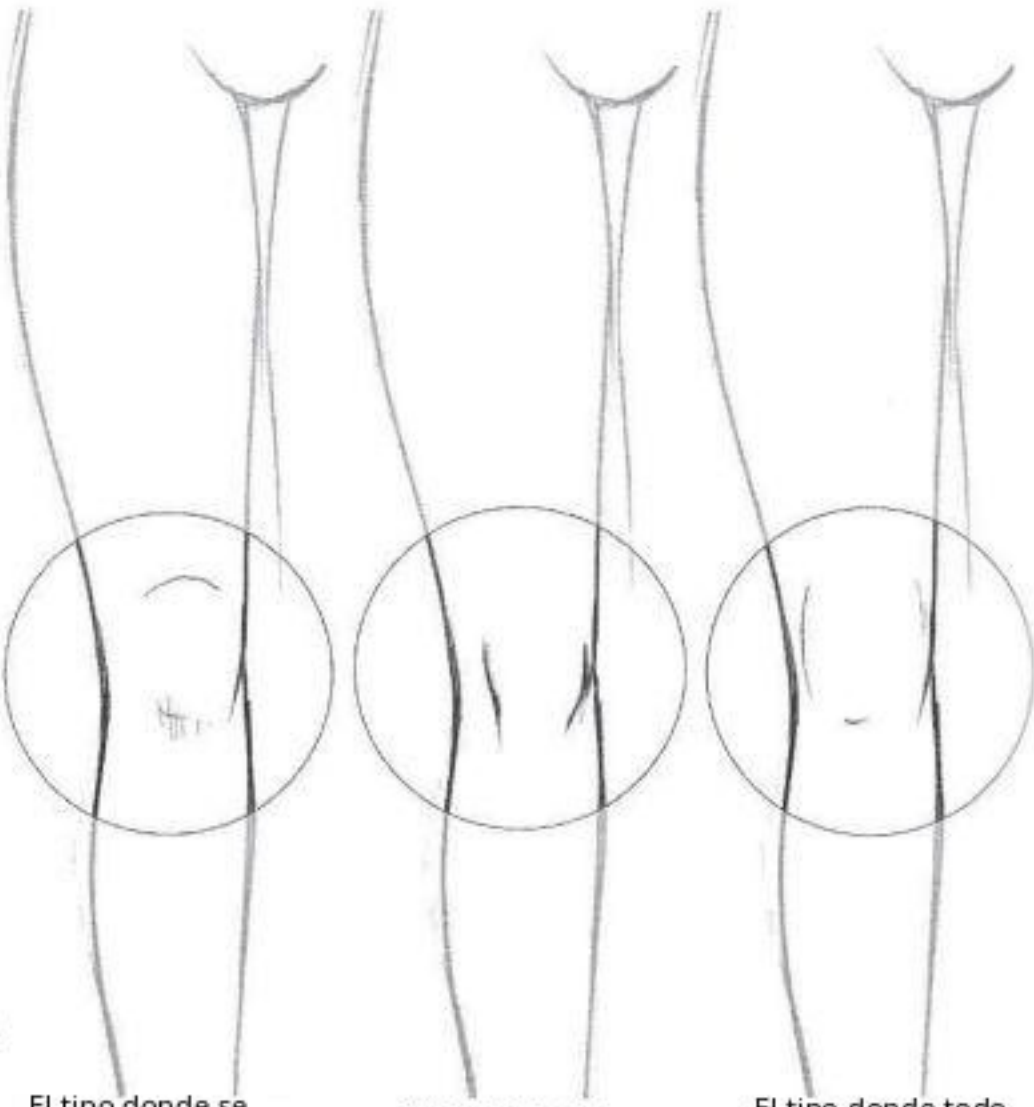


Diagrama de la articulación de la rodilla



El tipo donde se dibujan los bordes circundantes superior e inferior

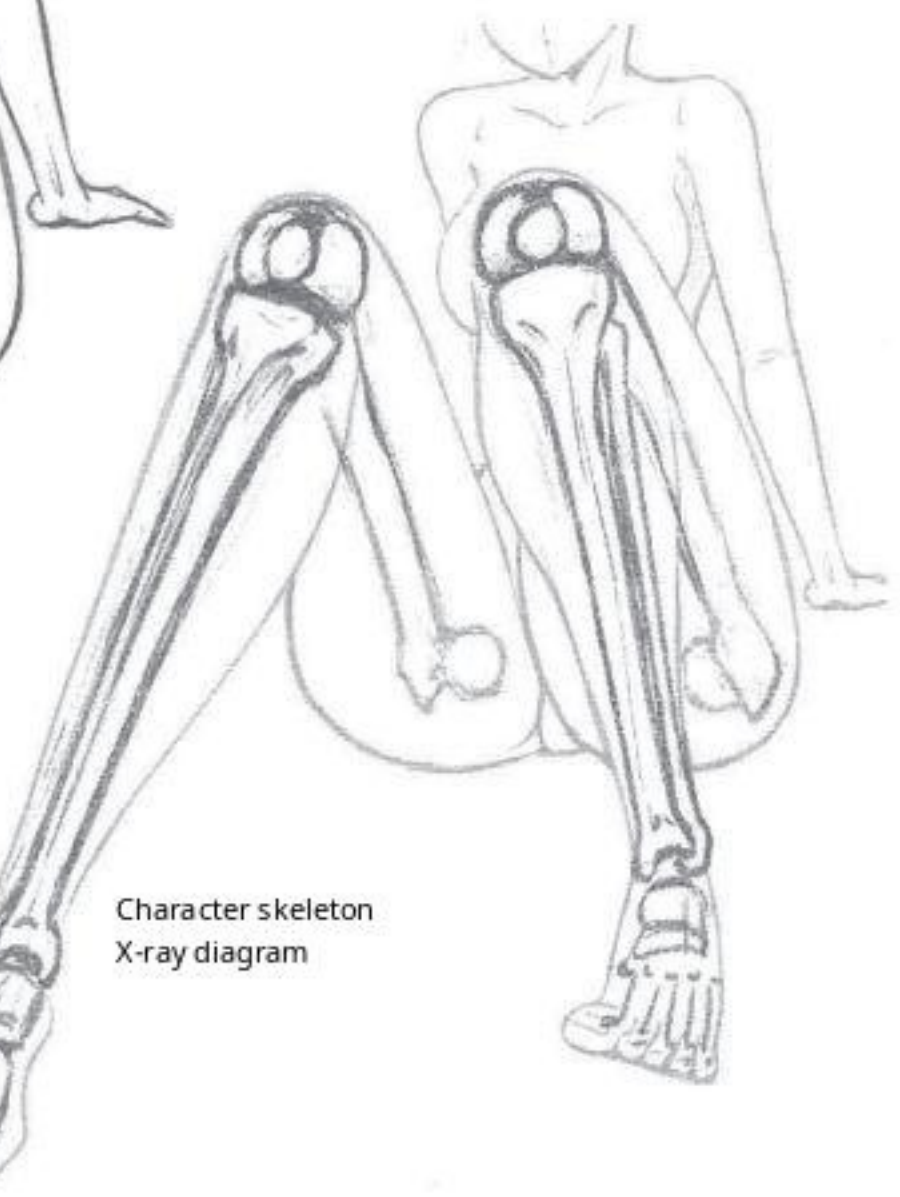
El tipo donde ambos lados están dibujados claramente

El tipo donde todo el hueso está encerrado en una forma algo rectangular

Relaxed pose with knees raised

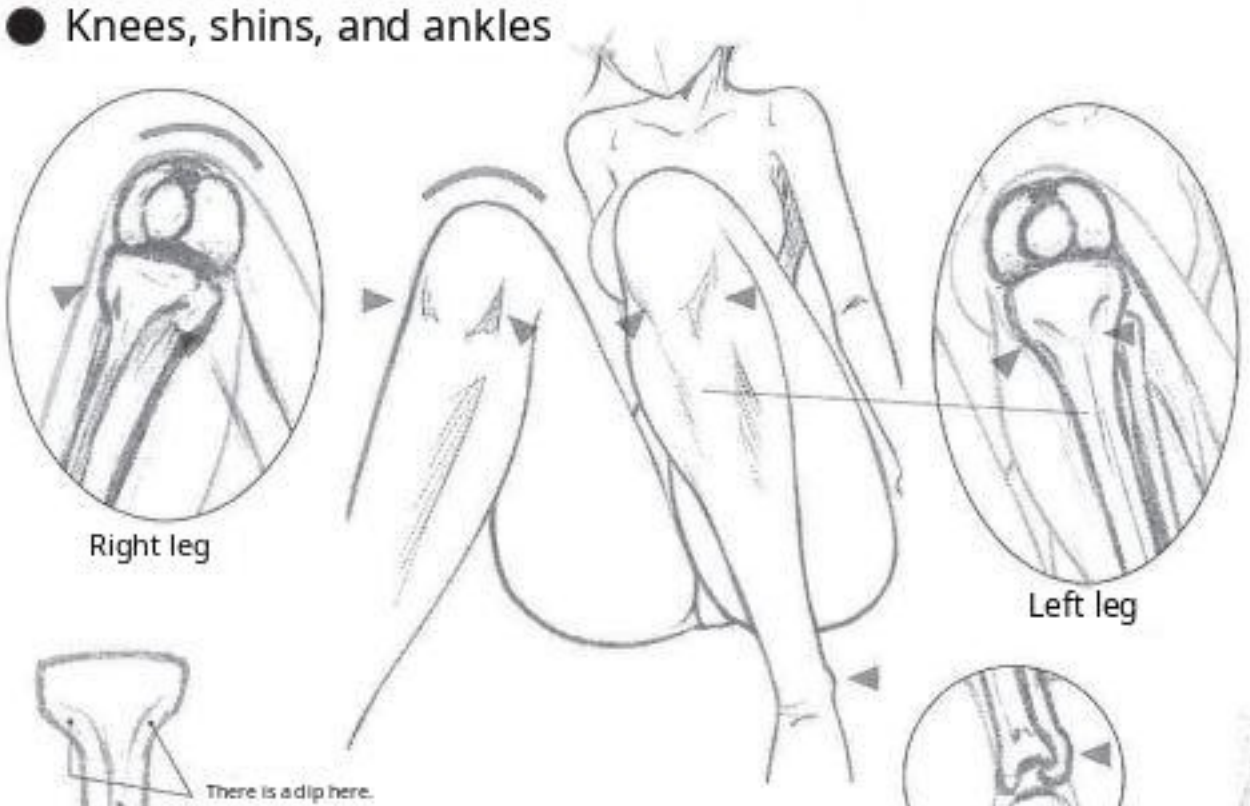
X-ray diagram of a bent knee

The indentations on the sides of the knee and shin are emphasized.



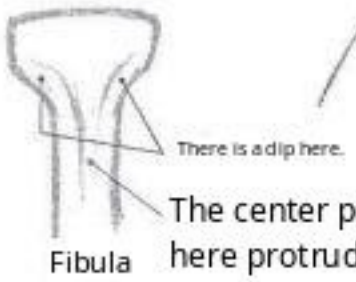
Character skeleton
X-ray diagram

● Knees, shins, and ankles



Right leg

Left leg

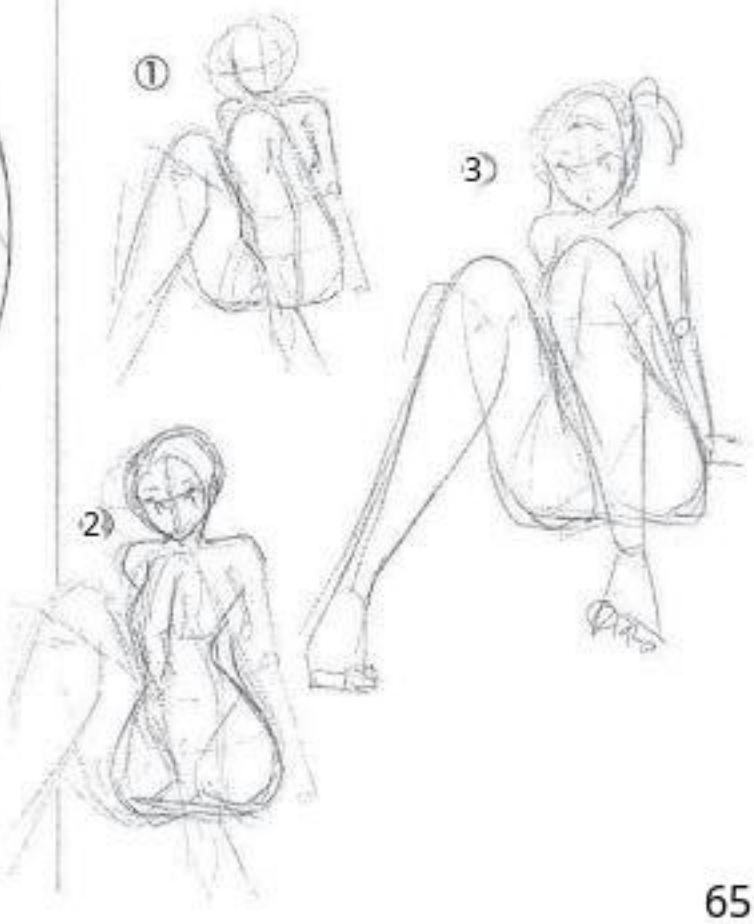


Fibula

The center part here protrudes.

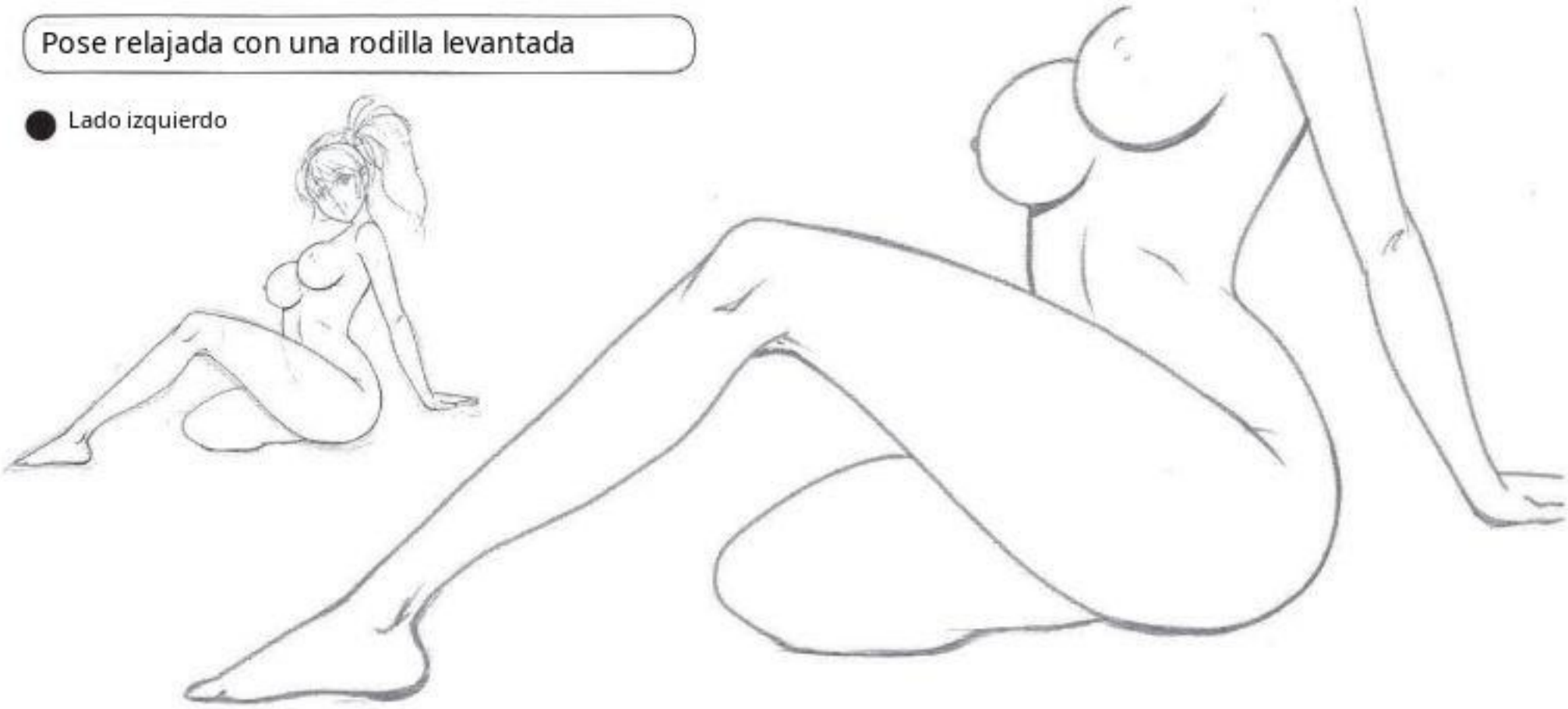
Ankle

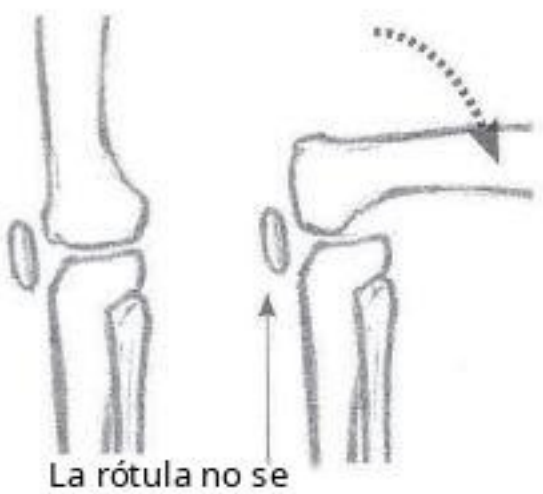
Drawing process: sketch the overall form, add the flesh to the body, then flesh out the legs.



Pose relajada con una rodilla levantada

● Lado izquierdo



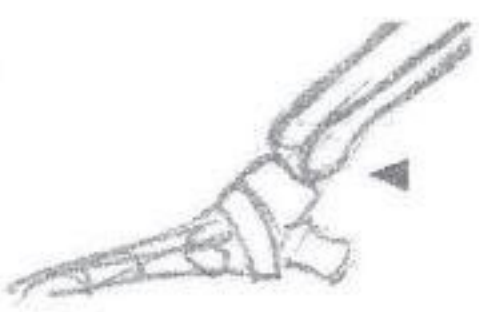


La rótula no se mueve.

Como los huesos están cubiertos por tendones y músculos, hay un espacio entre el contorno del hueso y la piel.

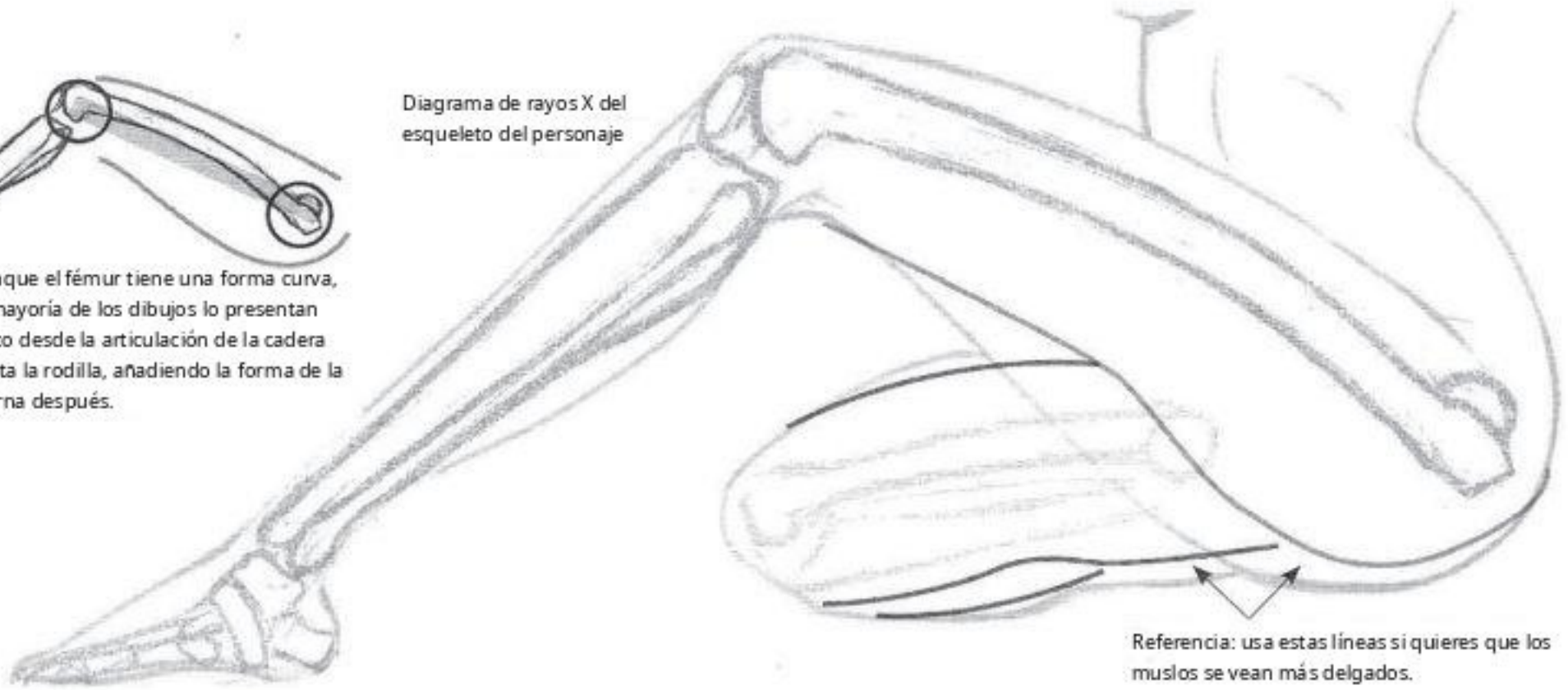
Rodilla

Tobillo



Aunque el fémur tiene una forma curva, la mayoría de los dibujos lo presentan recto desde la articulación de la cadera hasta la rodilla, añadiendo la forma de la pierna después.

Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje



Referencia: usa estas líneas si quieres que los muslos se vean más delgados.

● Right Side

Character Skeleton
X-Ray Diagram

The connection between the thighs (femurs), knees (kneecaps), and shin areas.

Femur

The end of the femur makes up the general framework of the knee.

Kneecap

The bone stretching down from the knee creates a protrusion at the ankle.

Arrodillado con las rodillas separadas

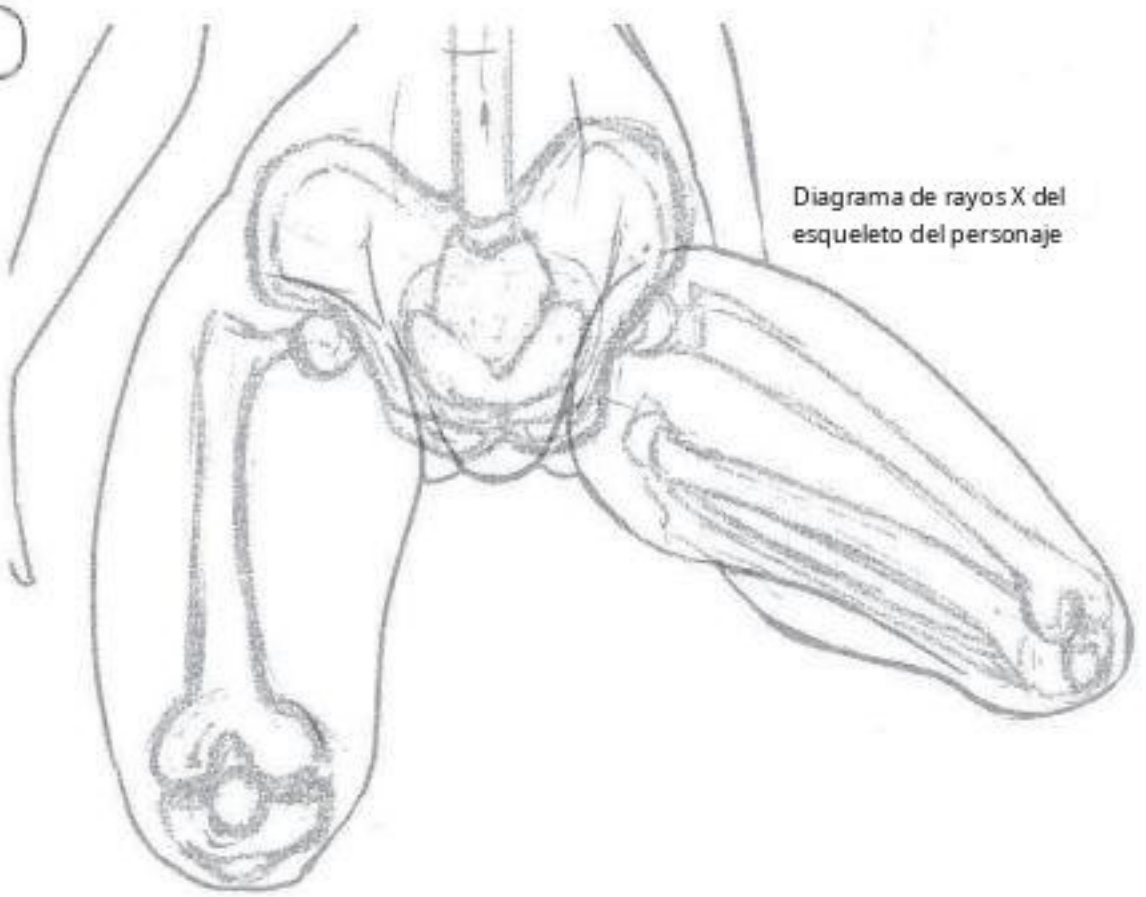
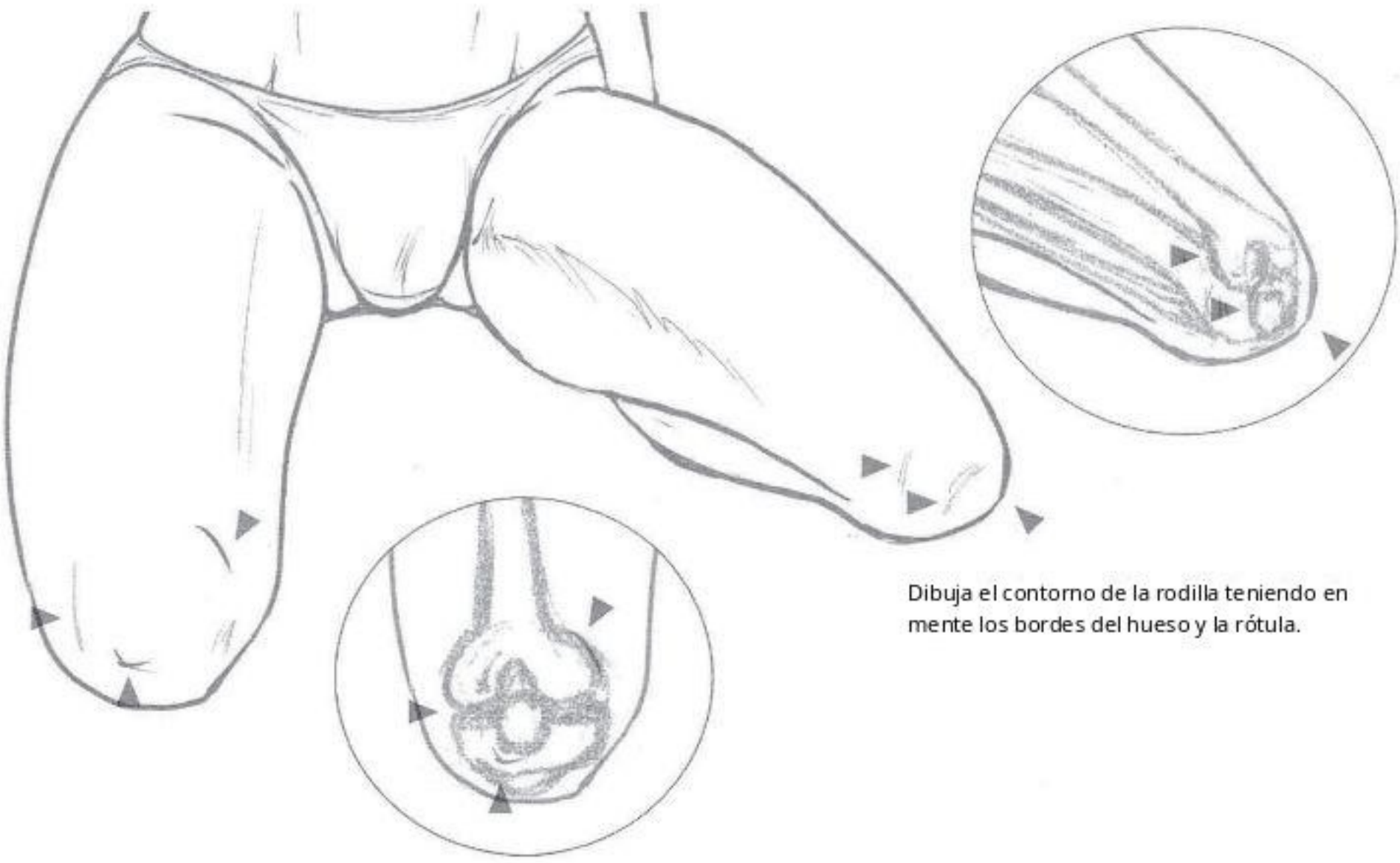
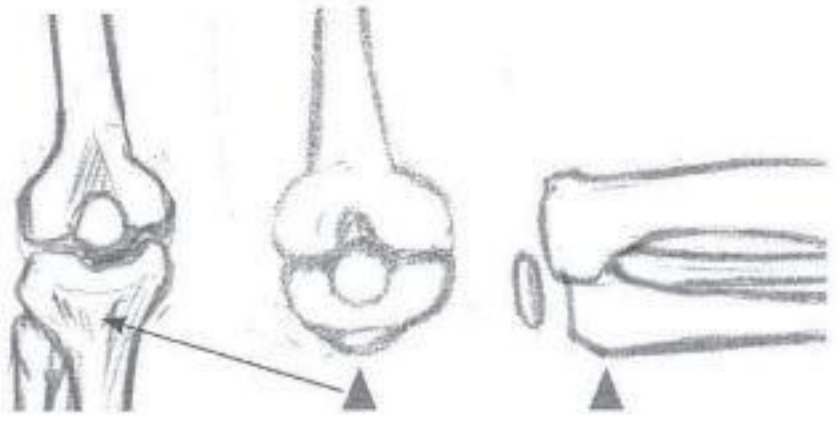


Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje



Dibuja el contorno de la rodilla teniendo en mente los bordes del hueso y la rótula.

Cómo se ven los huesos cuando la rodilla está doblada

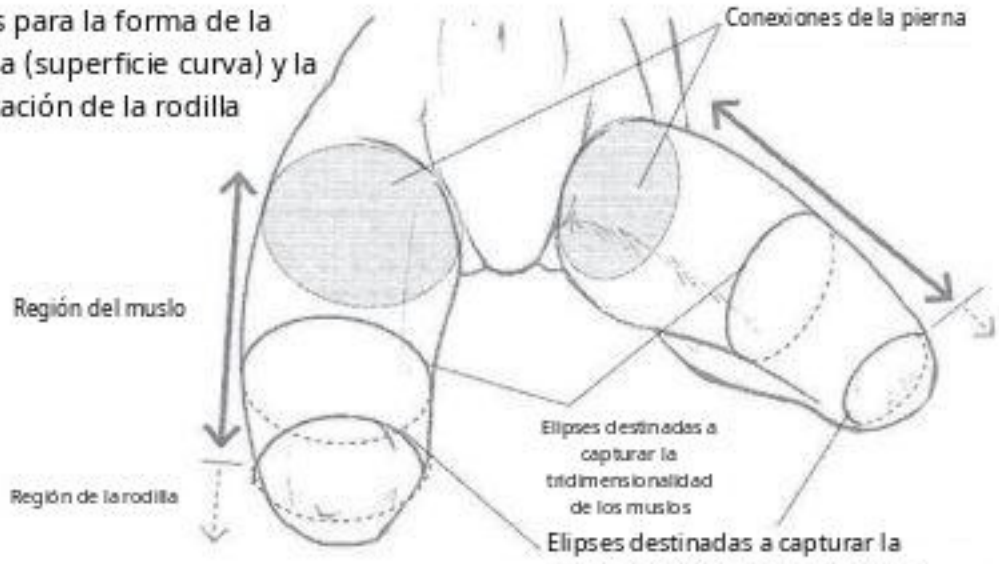


Posición normal

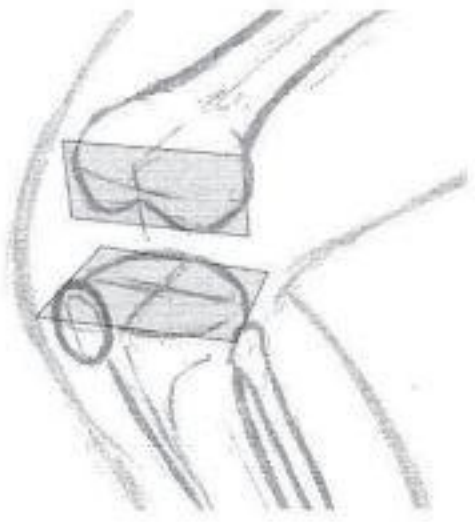
Posición flexionada

Vista lateral

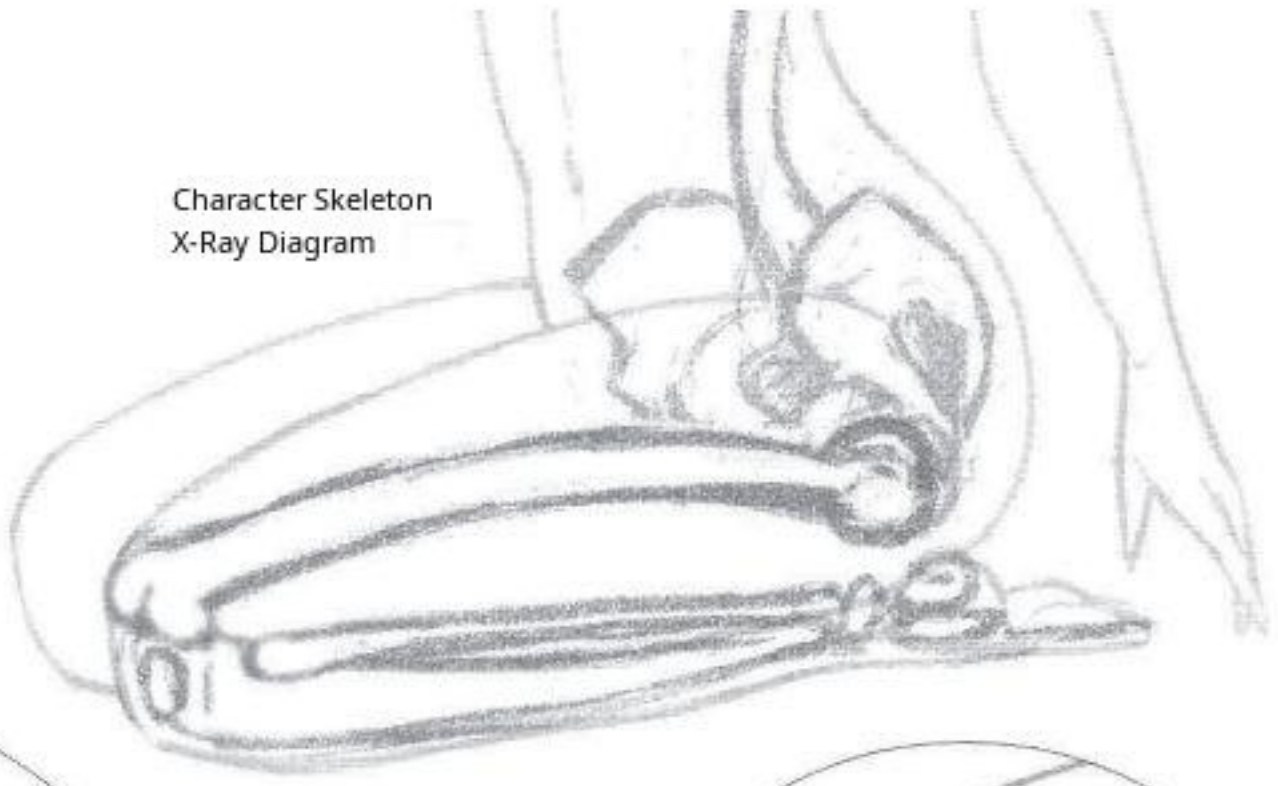
Guías para la forma de la pierna (superficie curva) y la colocación de la rodilla

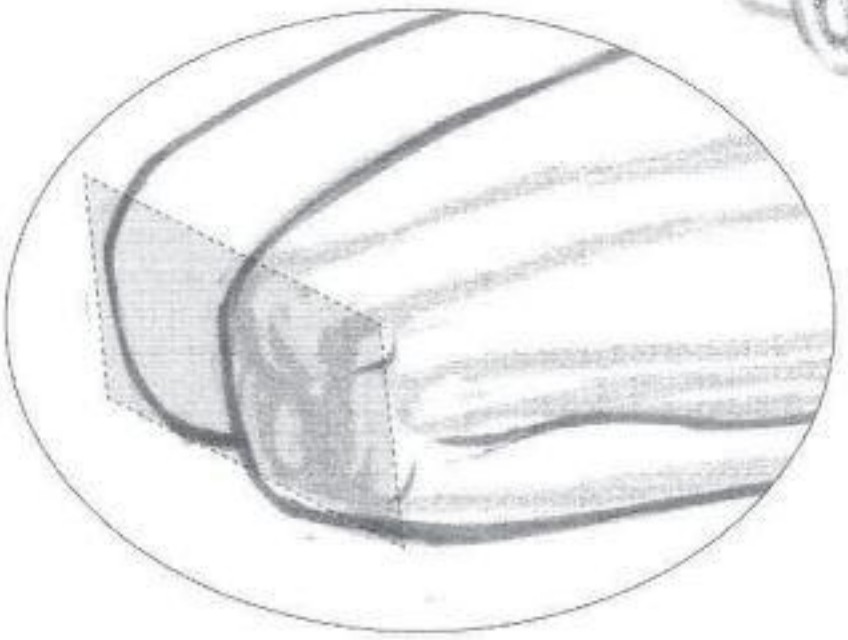


Kneeling

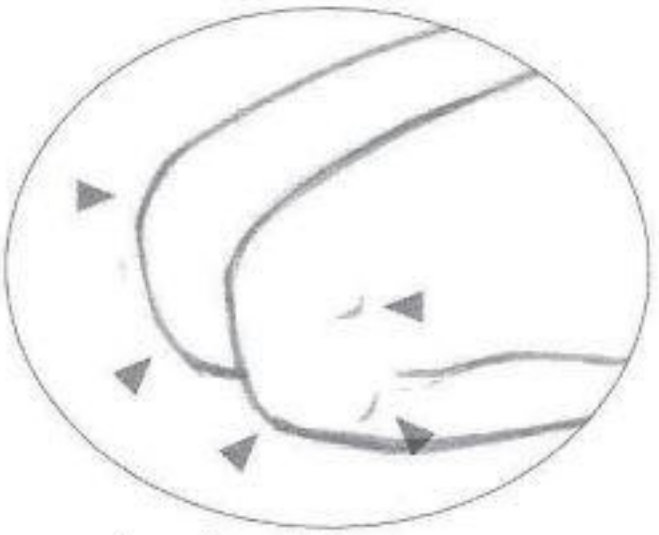


Character Skeleton
X-Ray Diagram



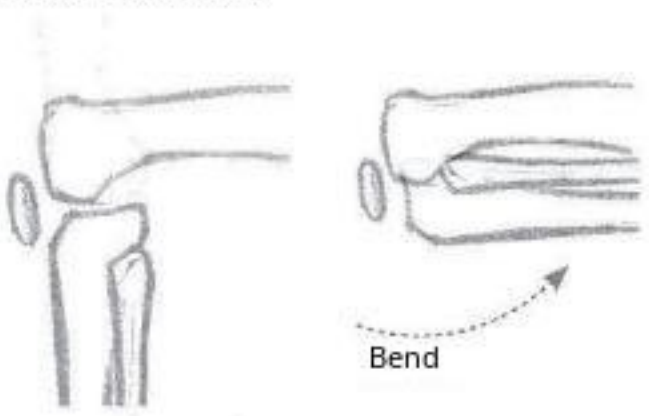


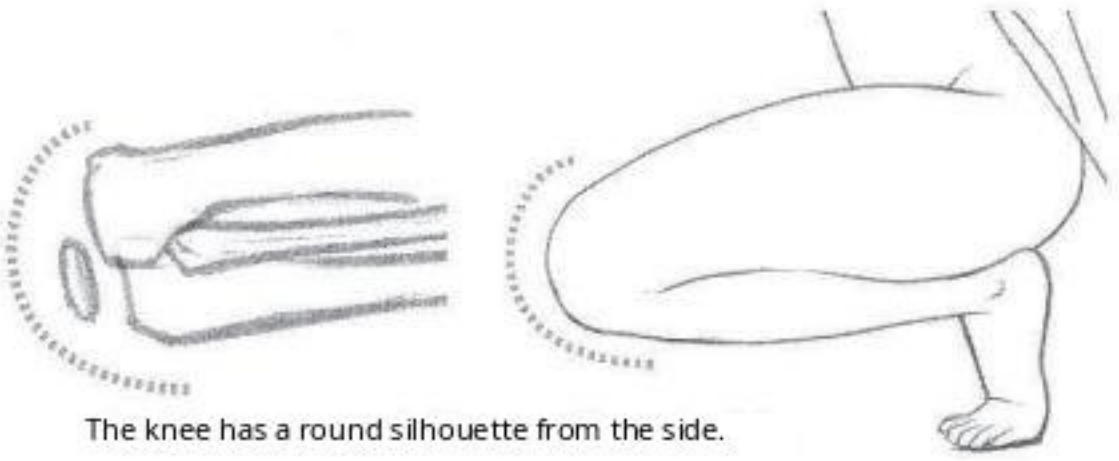
From a 45-degree angle, the knee will have more of a rectangular silhouette.



Rounding out the corners

Side view of bones





The knee has a round silhouette from the side.

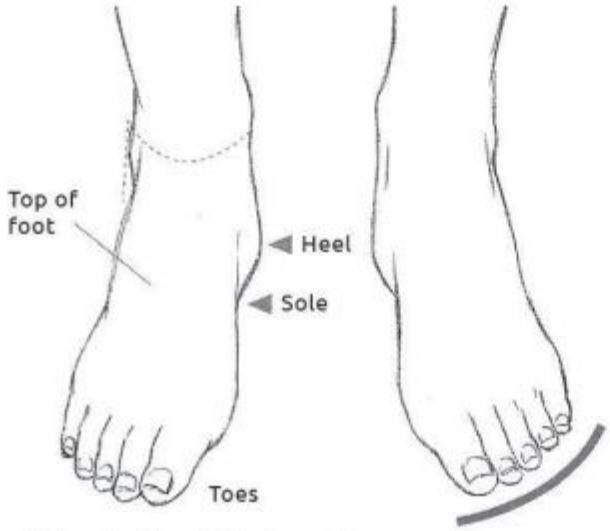
Drawing Ankles and Feet

Draw while taking a good look at how the feet connect with the body and legs in various poses.

Think of the feet as triangular building blocks.

Defining Characteristics of Feet

1. The silhouette of the toes changes.



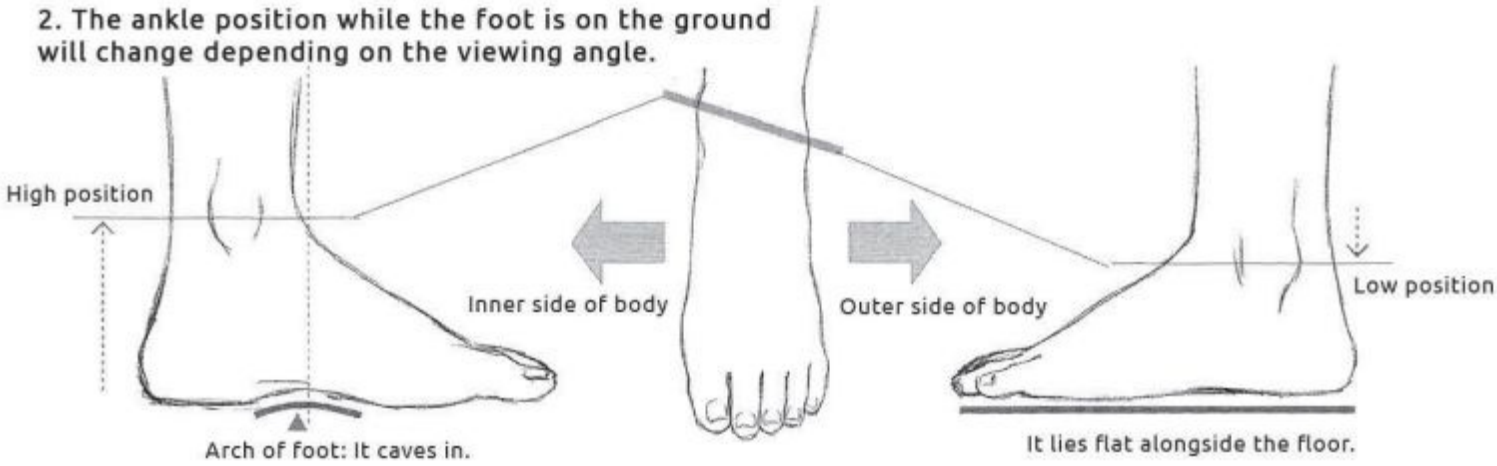
When looking at the toes of someone in front of you

A mountain shape with the index toe being the summit

When looking down at your own feet

Bottom of foot

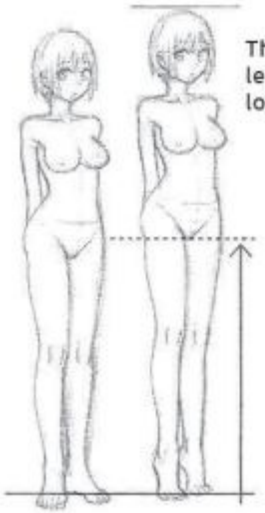
2. The ankle position while the foot is on the ground will change depending on the viewing angle.



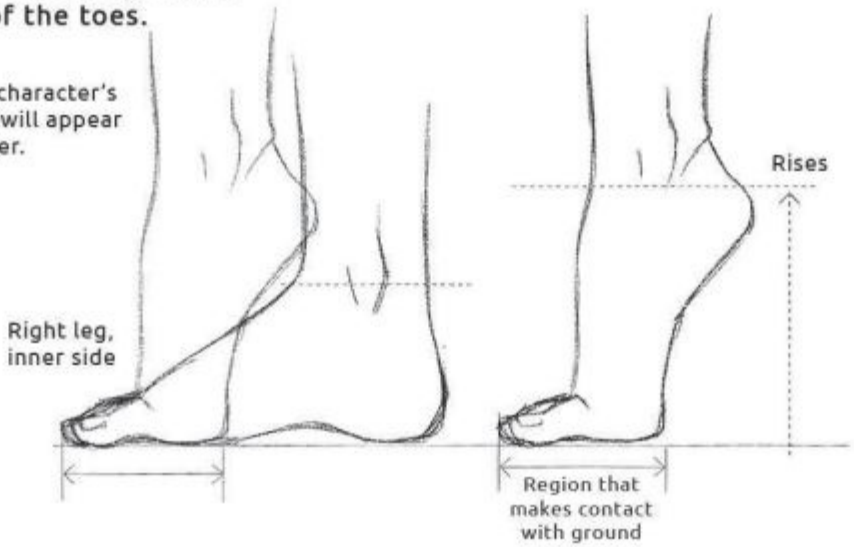
Arch of foot: It caves in.

It lies flat alongside the floor.

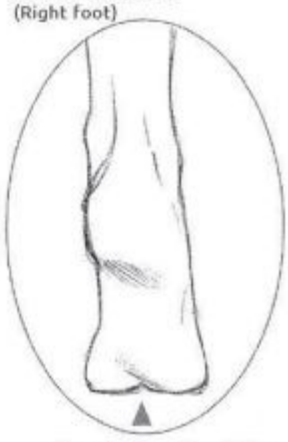
3. The body's height will change when standing on the tip of the toes.



The character's legs will appear longer.



From behind
(Right foot)



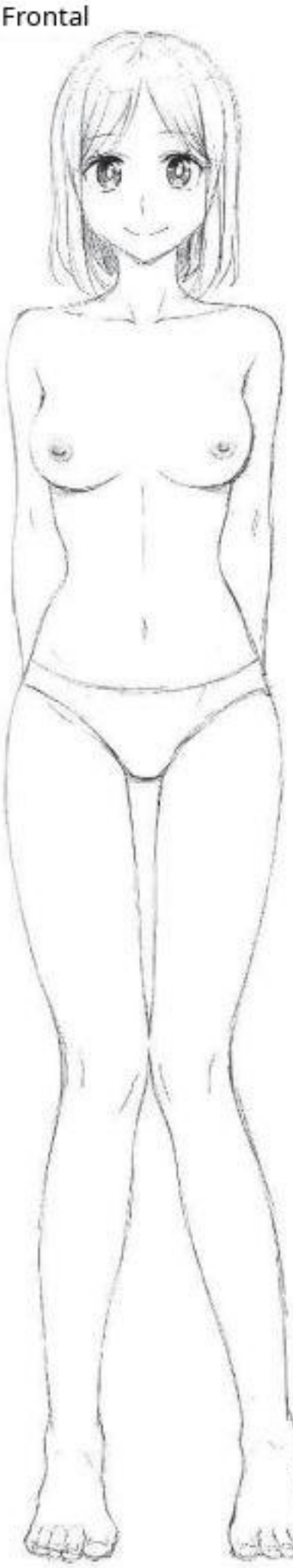
Clearly draw the little gap that shows up in the region that touches the ground.

* One would actually literally stand on the tip of their toes when performing ballet, but most people would stand on their toes like this.

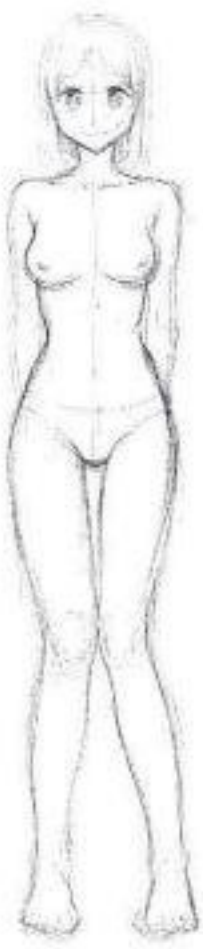
Dibujando pies y tobillos en varias posturas

Postura de pie

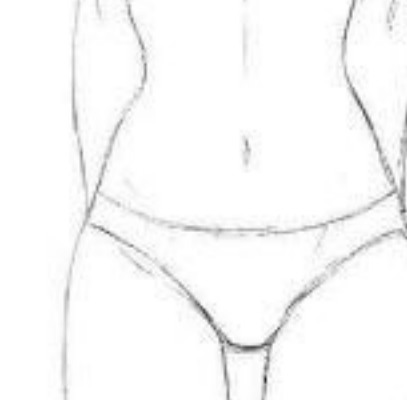
● Frontal



1. Boceto: Dibuja la idea general de la postura de todo el cuerpo.



2. Finaliza el contorno completando detalles como el cabello y la cara.



Los tobillos se inclinan hacia arriba en el lado interior, así que recuerda no alinearlos perfectamente cuando los pies estén juntos.

Veamos el proceso para dibujar los pies de un personaje.

①

Boceto: Dibuja a grandes rasgos la forma general del tobillo.

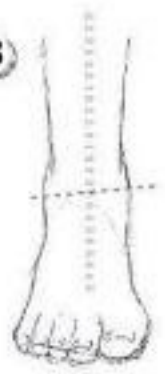
Dibuja los pies combinando formas, la parte de conexión debe parecerse a un gancho.

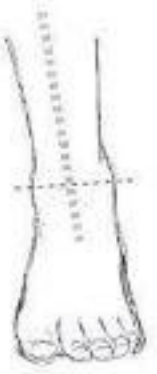
2

Modelo de referencia

Dibuja los dedos de los pies de forma esquemática.

③

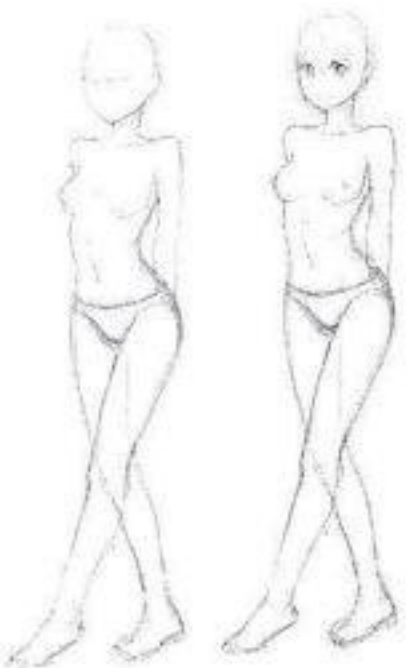




Los talones están ligeramente elevados. Los pies también están en dirección diagonal, así que ajusta los tobillos teniendo en cuenta que los pies no están completamente rectos.

La zona desde el tobillo hacia abajo está orientada directamente hacia adelante.

● Ángulo de 45°



①

Dibuja la silueta de los pies intentando mantenerla en línea con la imagen general del cuerpo.

2

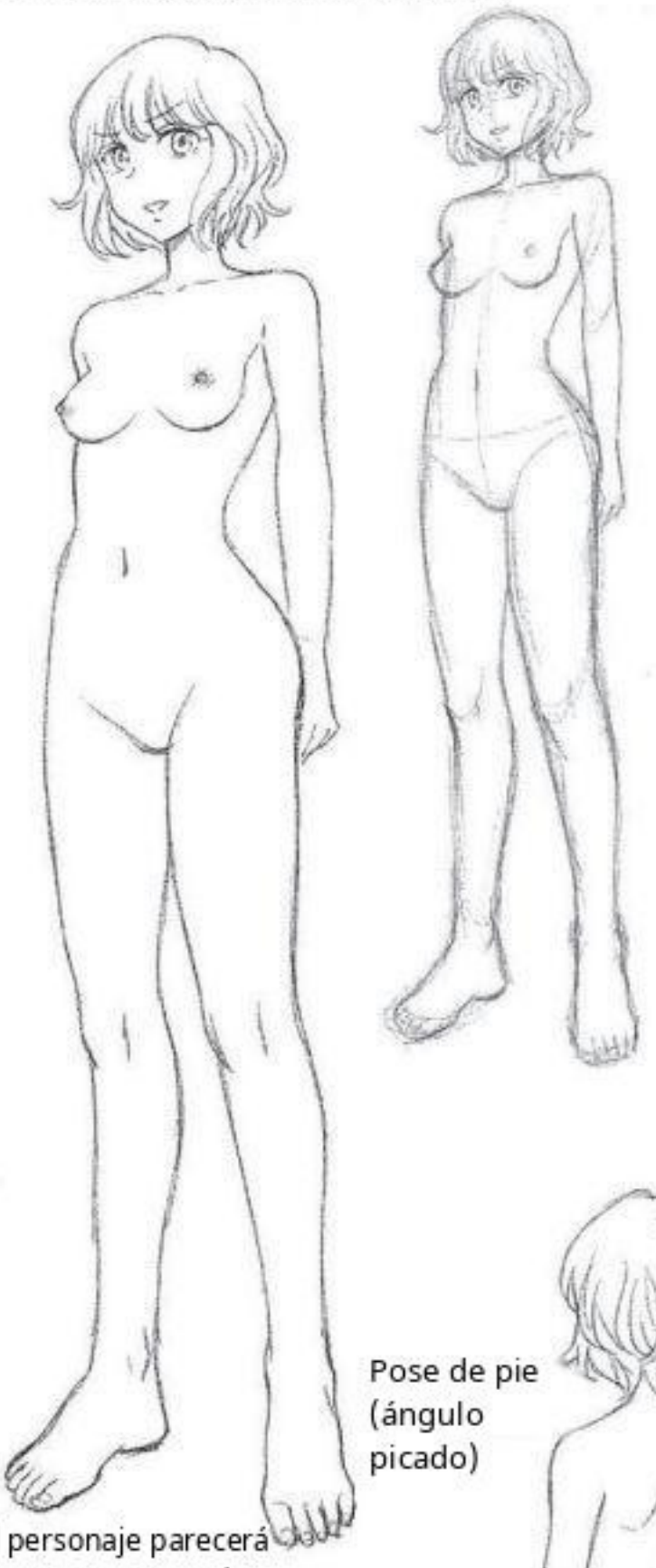
Dibuja los dedos de los pies de forma aproximada.

③

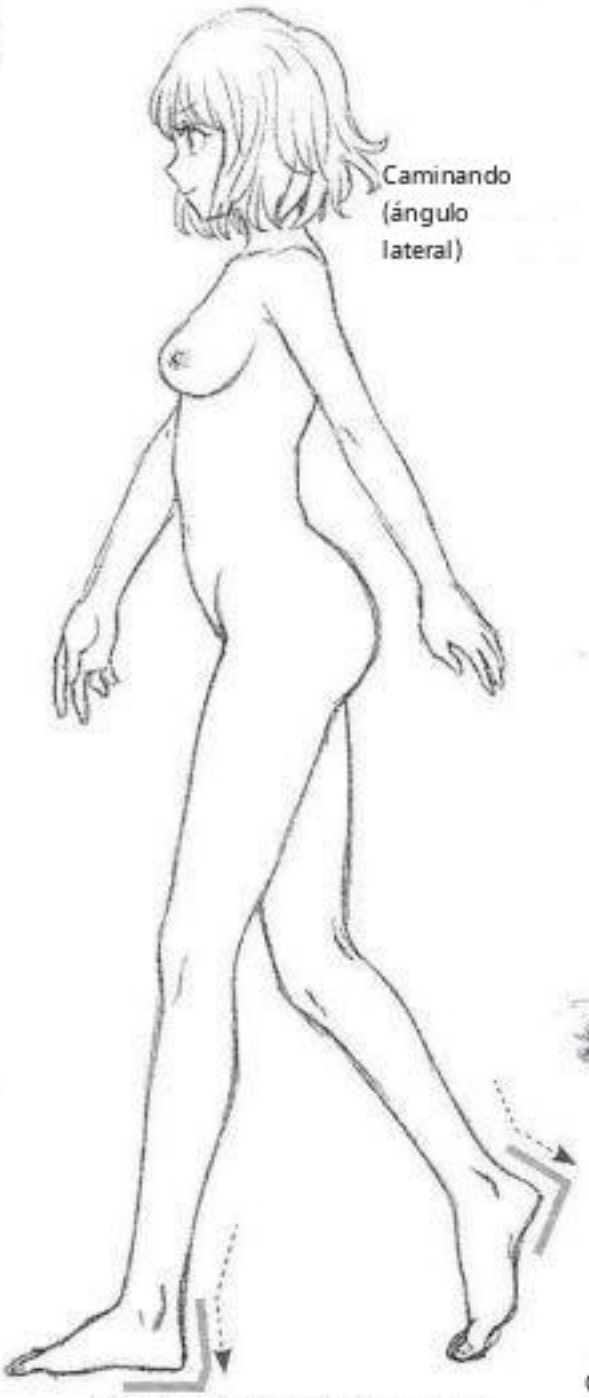
Detalla los dedos y termina dibujando las líneas del tobillo.

Dibujando piernas desde varios ángulos

Pose de pie (ángulo ligeramente contrapicado)

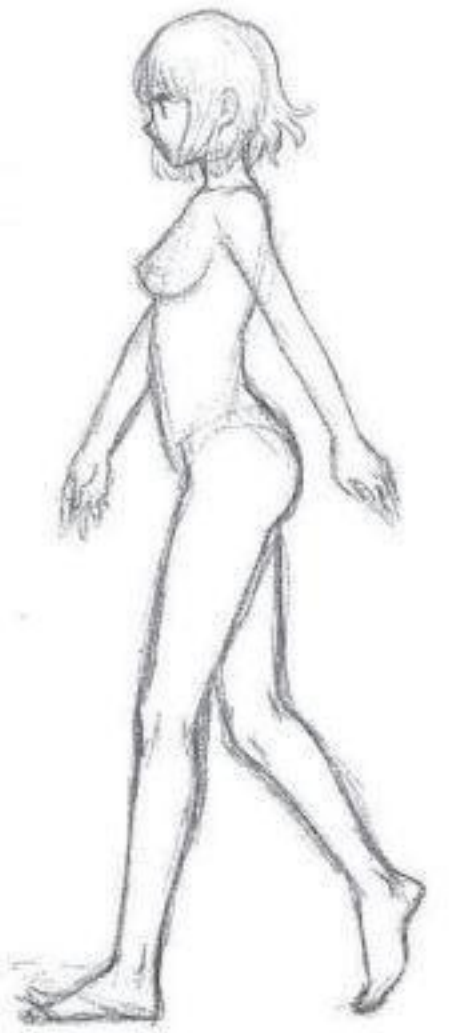


El personaje parecerá tener un apoyo más estable si se dibujan los pies un poco más grandes.

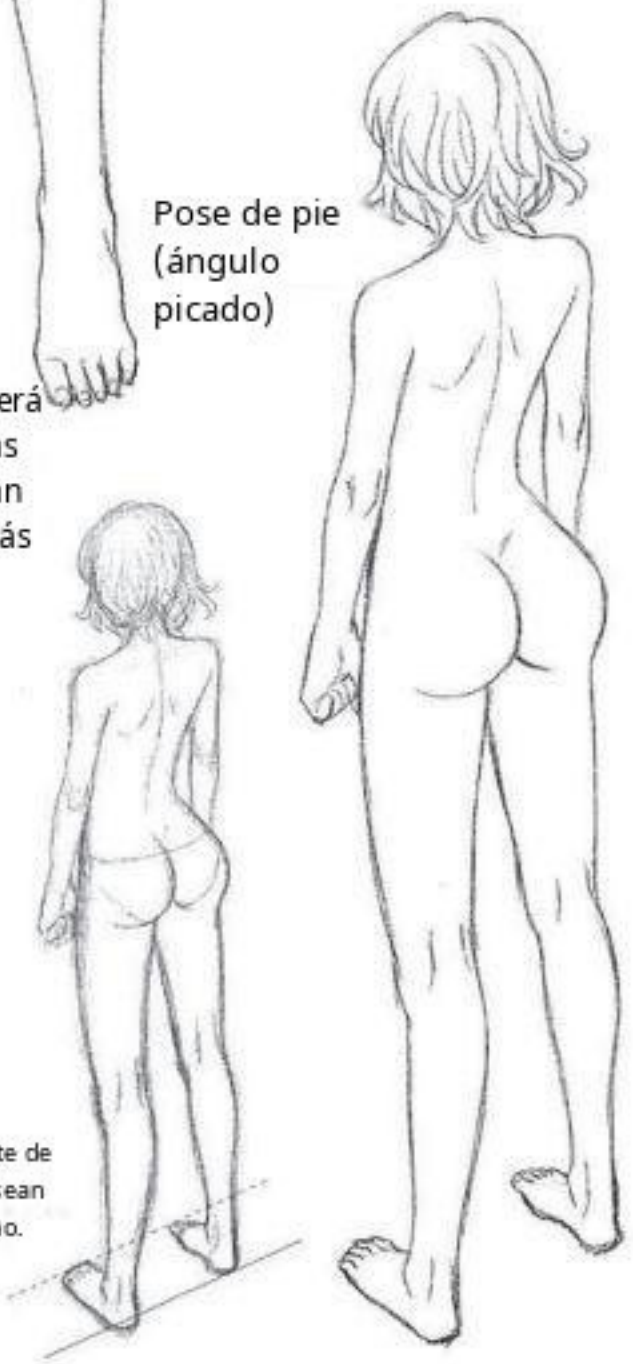


Caminando (ángulo lateral)

Es importante asegurarse de que los talones sobresalgan por detrás de los tobillos.

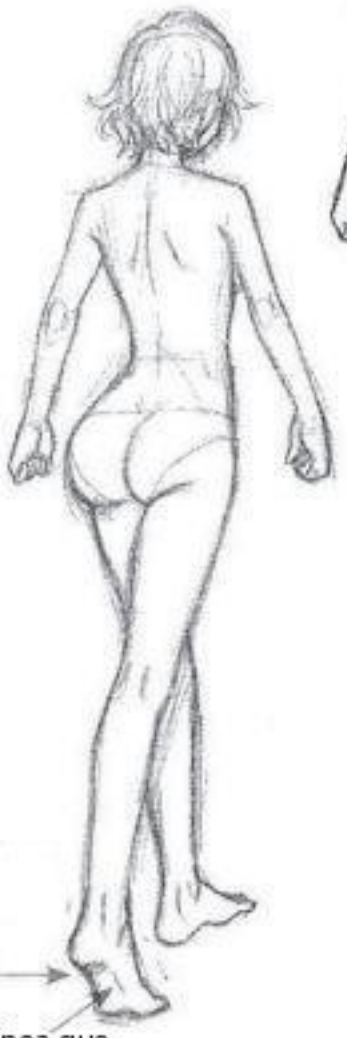


Caminando (desde atrás)



Pose de pie (ángulo picado)

Intenta asegurarte de que ambos pies sean del mismo tamaño.



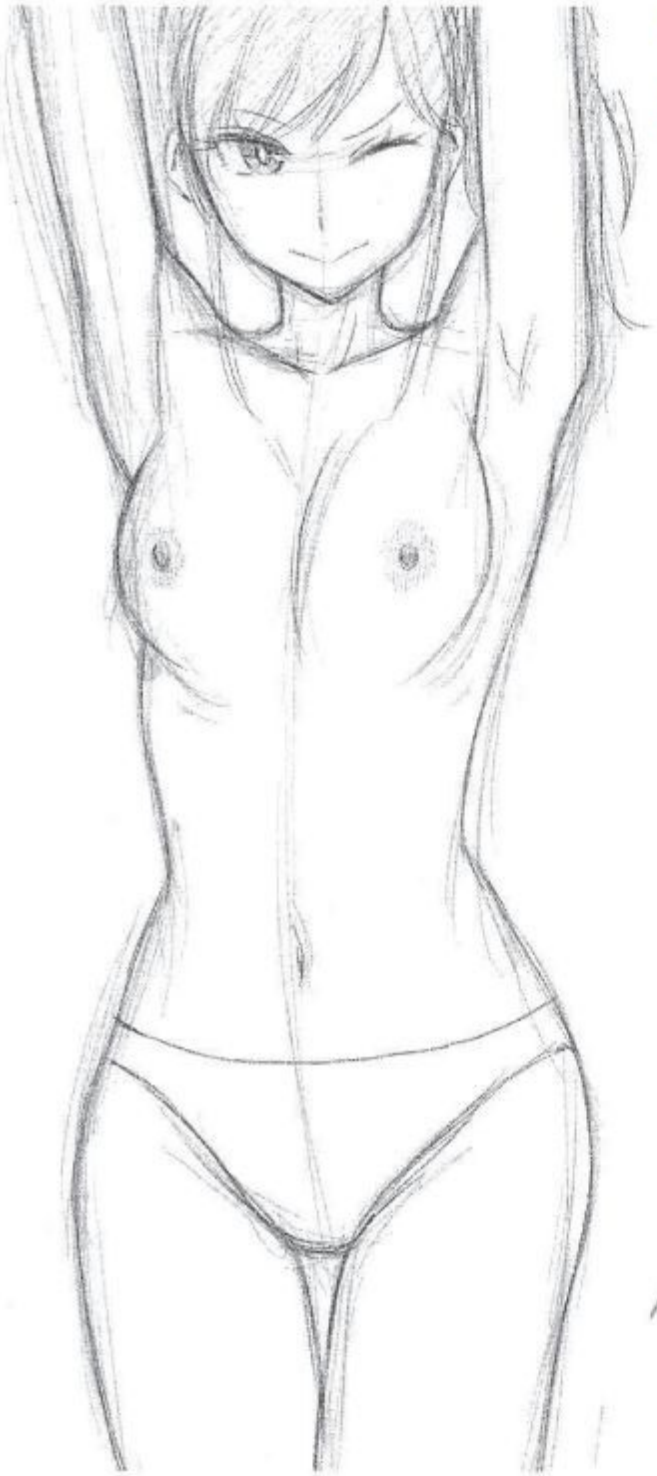
Pon una sombra debajo del talón.

Una línea que representa la planta del pie.

Tendón de Aquiles

Chapter 3

La textura corporal es clave para resaltar la suavidad del cuerpo de un personaje femenino.



Representación de textura y redondez

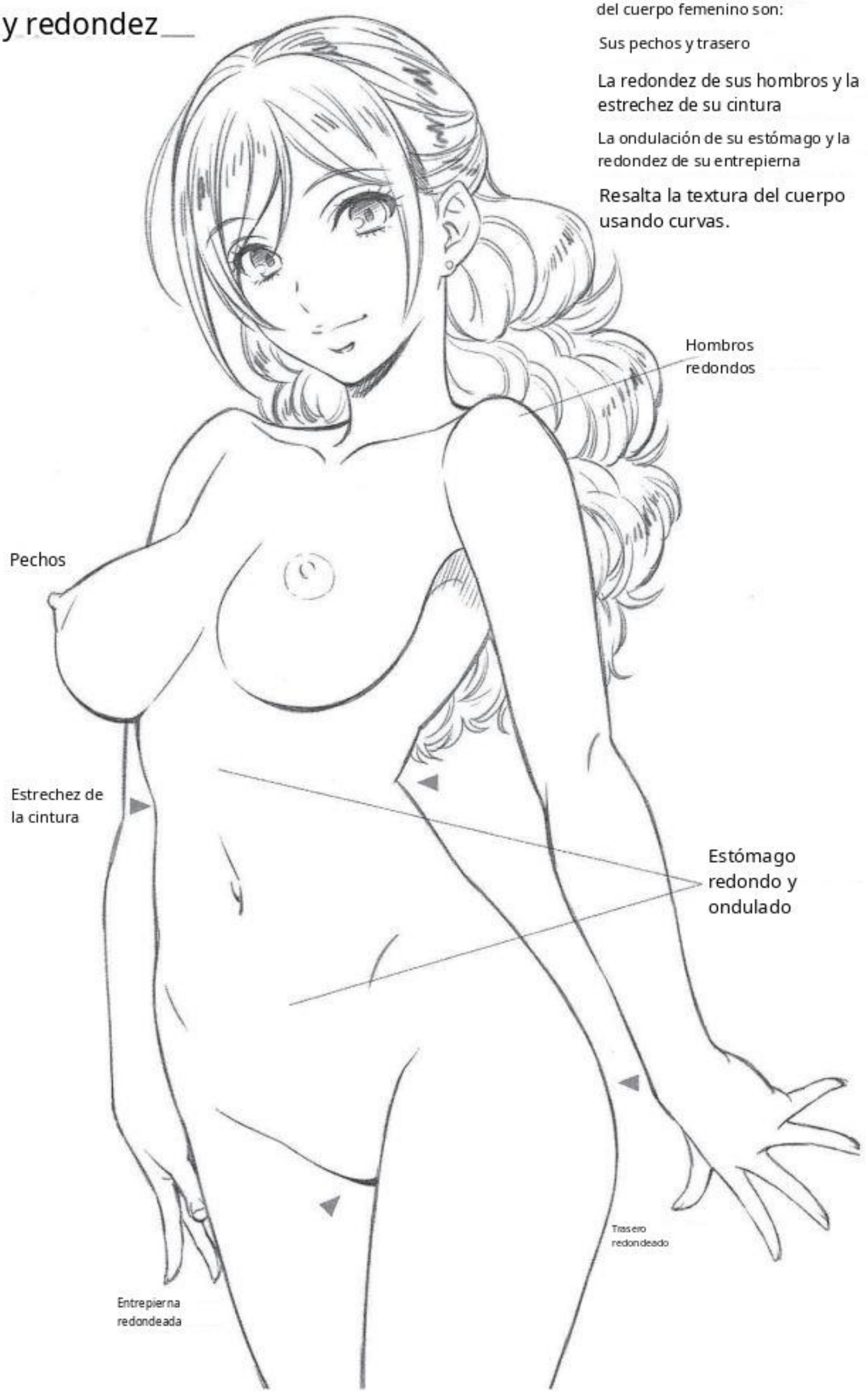
Los puntos clave de la flexibilidad del cuerpo femenino son:

Sus pechos y trasero

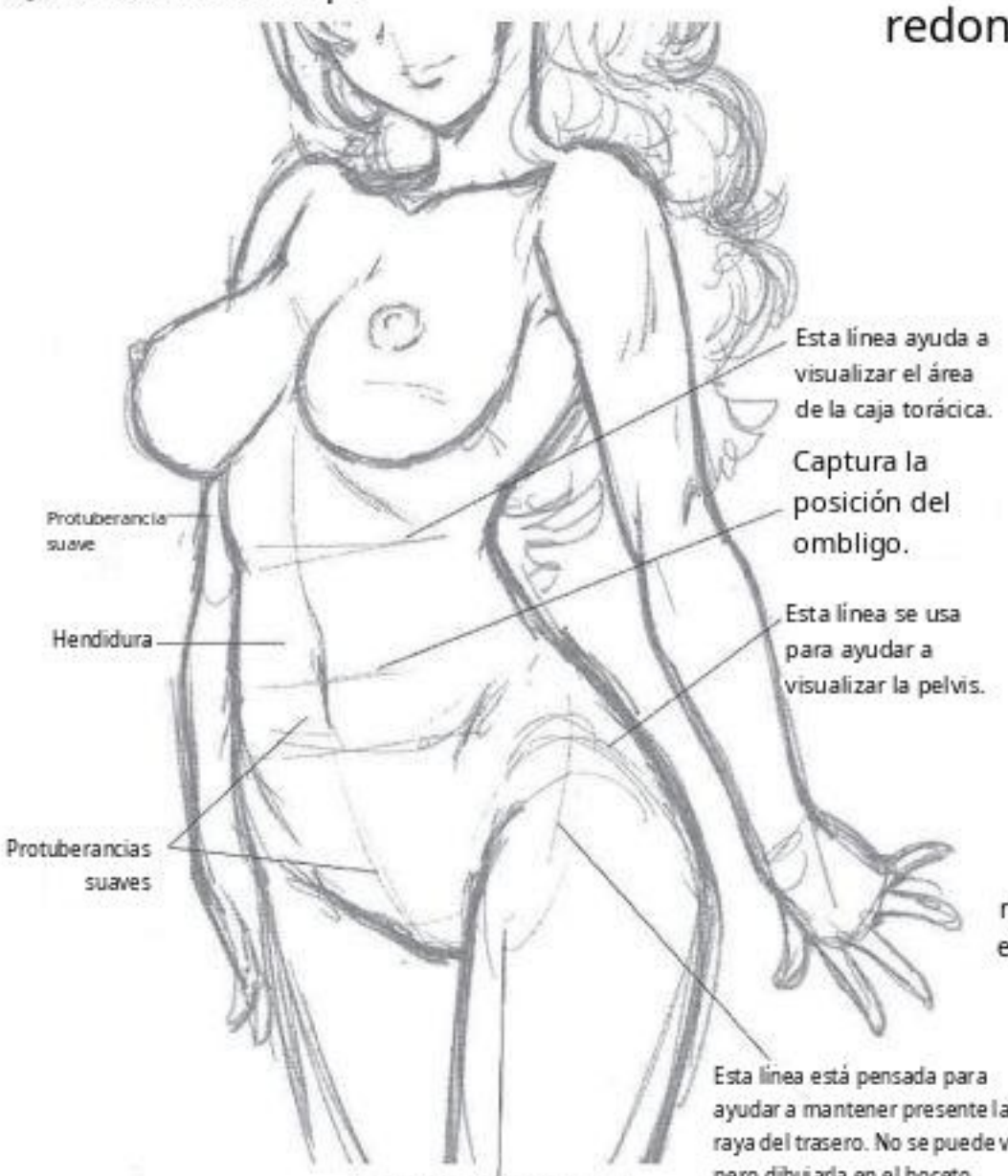
La redondez de sus hombros y la estrechez de su cintura

La ondulación de su estómago y la redondez de su entrepierna

Resalta la textura del cuerpo usando curvas.

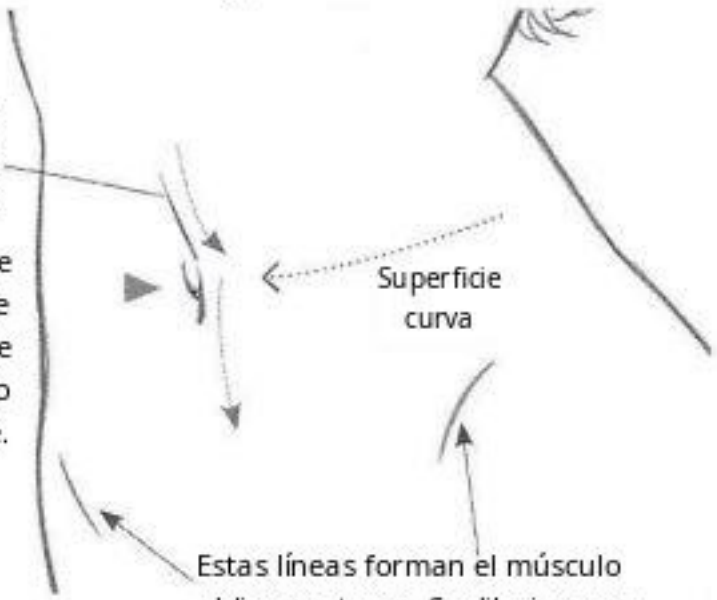


Curvas del cuerpo

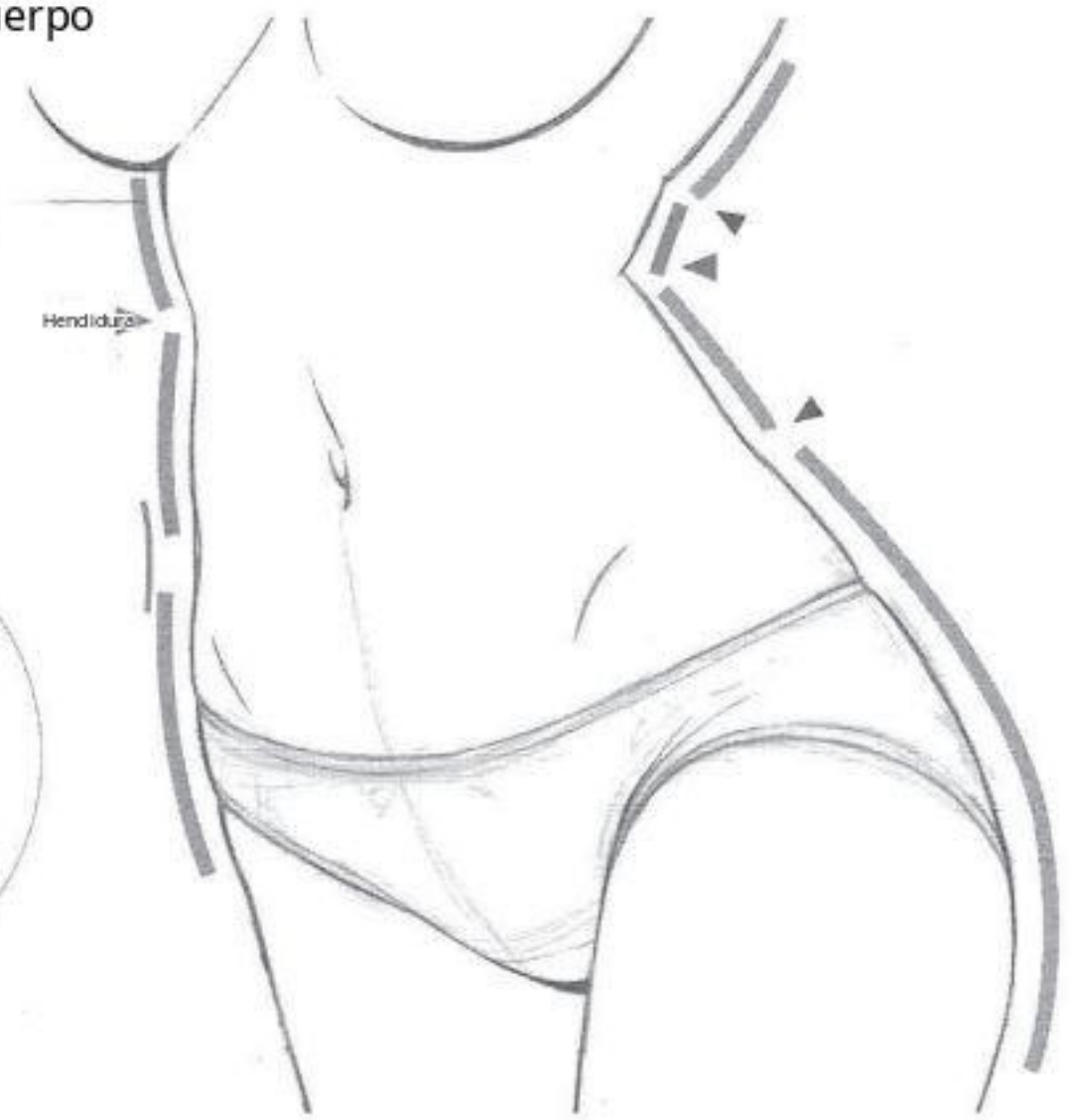


Las curvas que forman la redondez de los pechos

Dibujar un estómago ondulado



Las curvas y hendiduras que establecen la textura suave del cuerpo



Dibujar pechos

Echemos un vistazo a los tamaños y formas típicos en los que se suelen dibujar los pechos, así como a cómo resaltar su suavidad.

Representaciones típicas de los pechos

Existen muchas formas diferentes de enfatizar el atractivo de los pechos, ya sea a través de su forma, tamaño o movimiento.

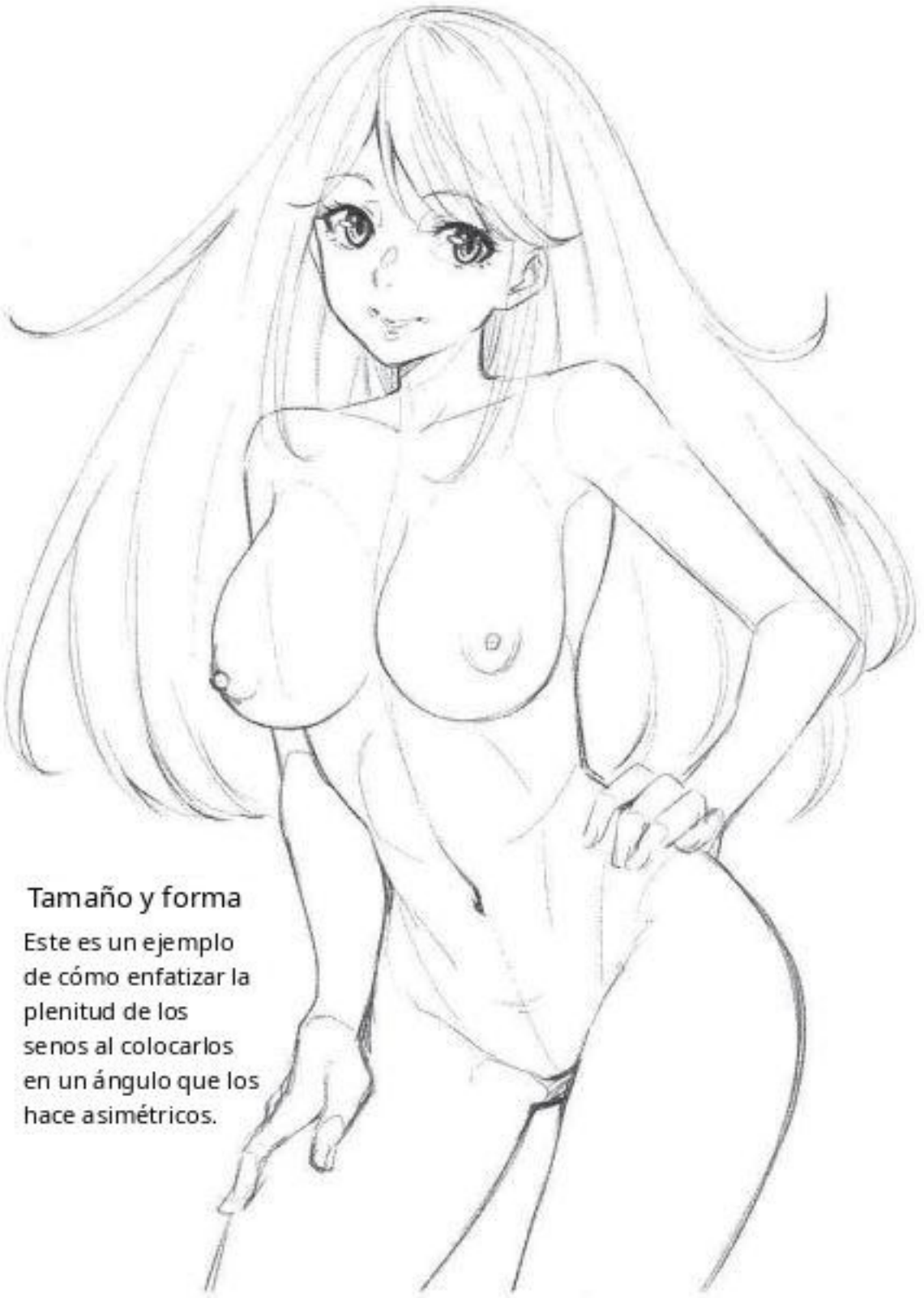
Este es un ejemplo de cómo enfatizar un busto grande mediante una vista frontal.

Este es un ejemplo de cómo sobresalen desde una vista lateral para darles volumen.

Este es un ejemplo de cómo enfatizar los pezones jugando un poco con su ubicación.

Transformación de los senos

Este es un ejemplo de cómo los senos cambian de forma al ser presionados juntos con los brazos. Esto representa la suavidad de los senos.



Tamaño y forma

Este es un ejemplo de cómo enfatizar la plenitud de los senos al colocarlos en un ángulo que los hace asimétricos.

El ángulo hacia arriba enfatiza la flexibilidad de la parte inferior de los senos.

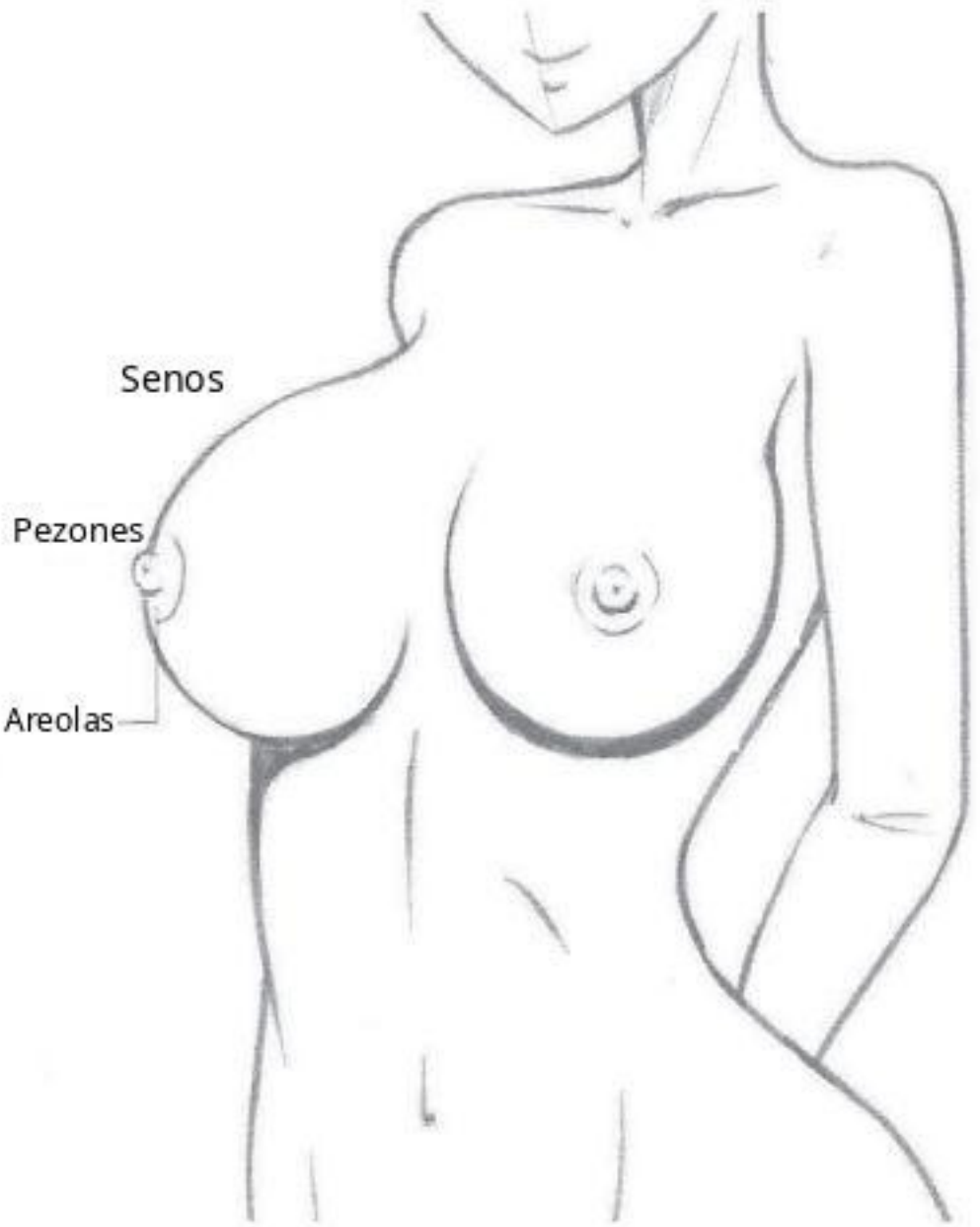
Movimiento de los senos

Un ejemplo de los senos rebotando con fuerza.

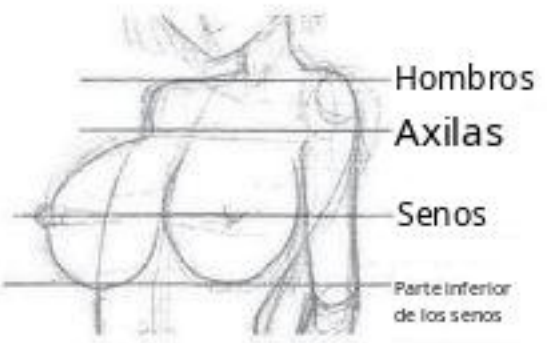
Características de los senos

Echemos un vistazo a los diversos posicionamientos, formas y tamaños de los senos.

Consejos de dibujo, posicionamiento y nombres

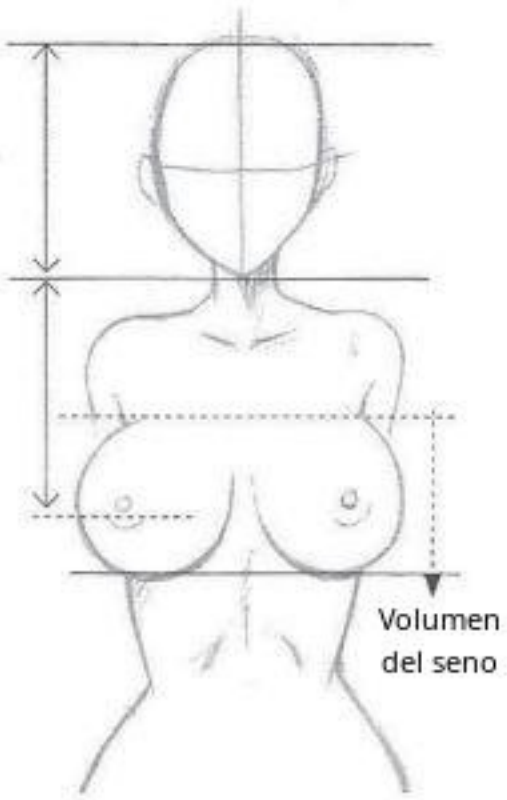


Contorno - Líneas suplementarias

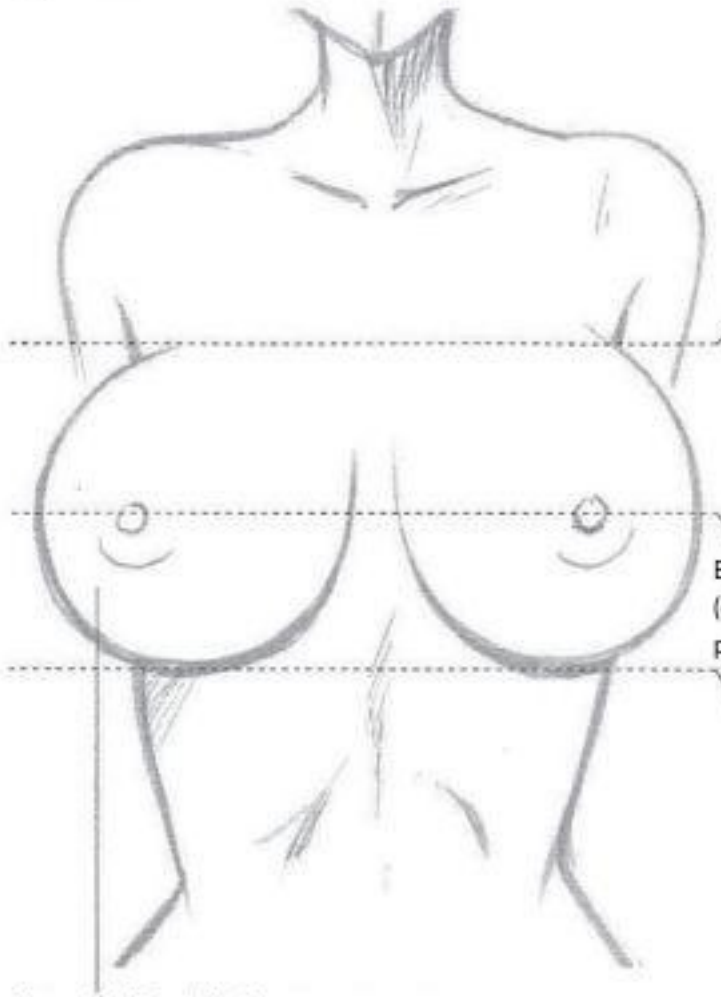


Estas líneas se dibujan principalmente paralelas entre sí.

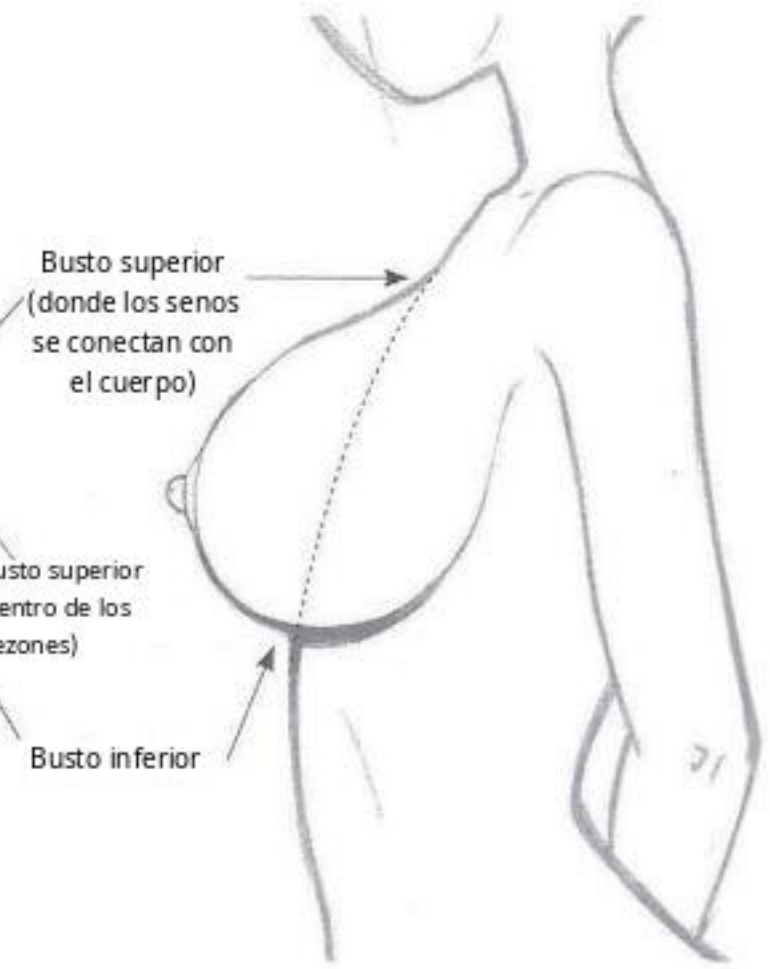
● Equilibrio y terminología



Dependiendo de la preferencia del diseñador, los senos pueden moverse libremente hacia arriba o hacia abajo. El tamaño también puede variar según la preferencia y las necesidades.



La región debajo de los pezones se llama el bajo pecho.



Forma del pecho

Hay dos tipos principales de formas de pecho. La posición del pezón es más difícil de ubicar en el tipo firme, lo que lo hace, en general, más difícil de dibujar.

Vista lateral

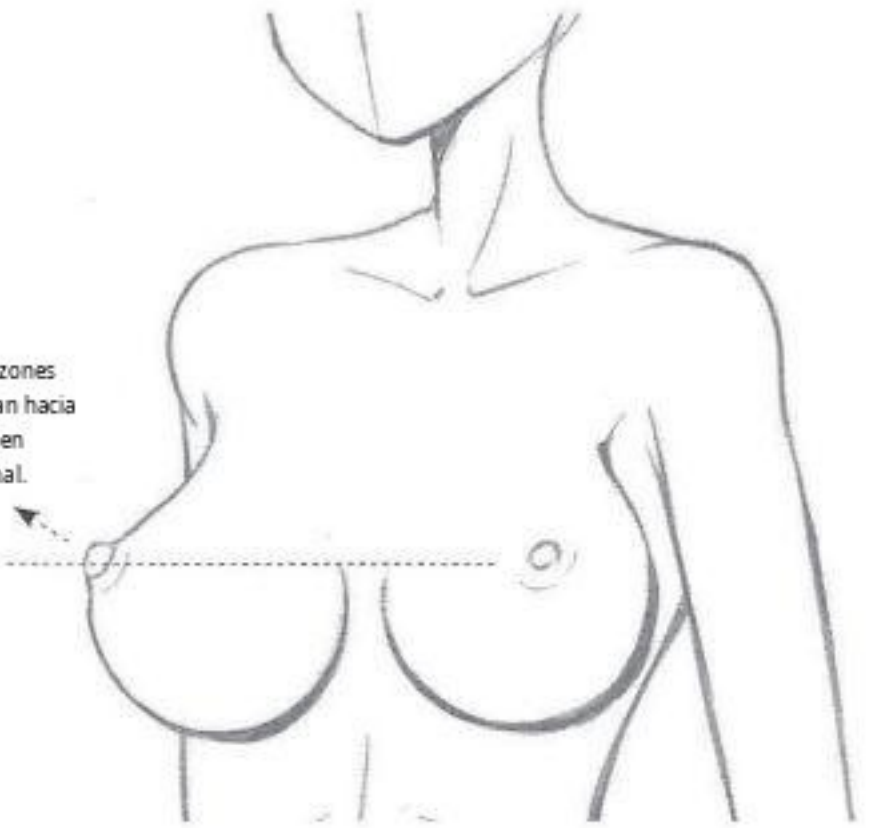
Tipo caído

Tipo firme

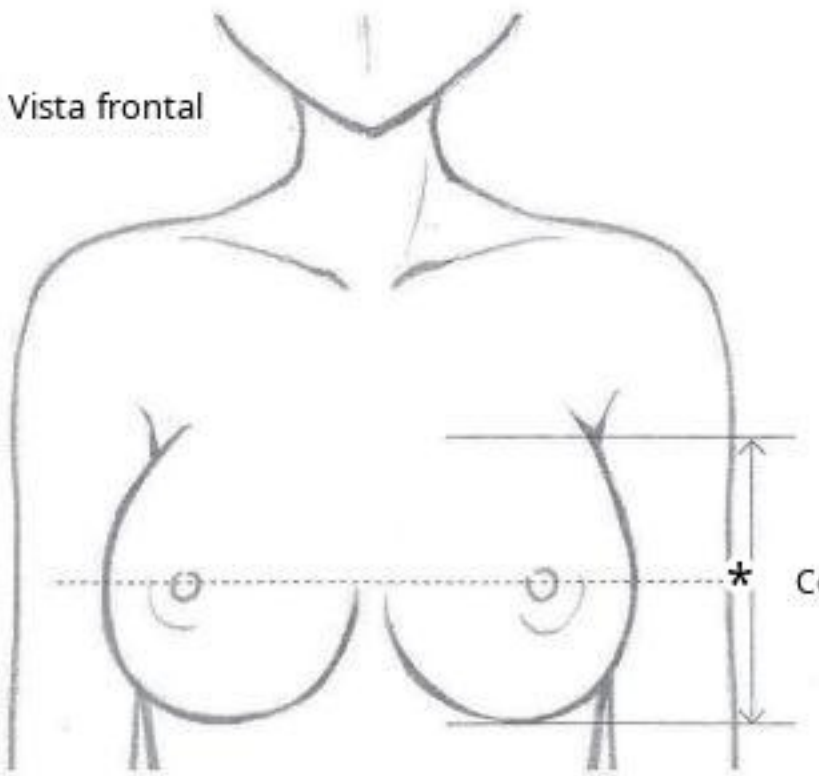
Ángulo de 45°

Los pezones miran mayormente hacia el frente.

Los pezones apuntan hacia arriba en diagonal.



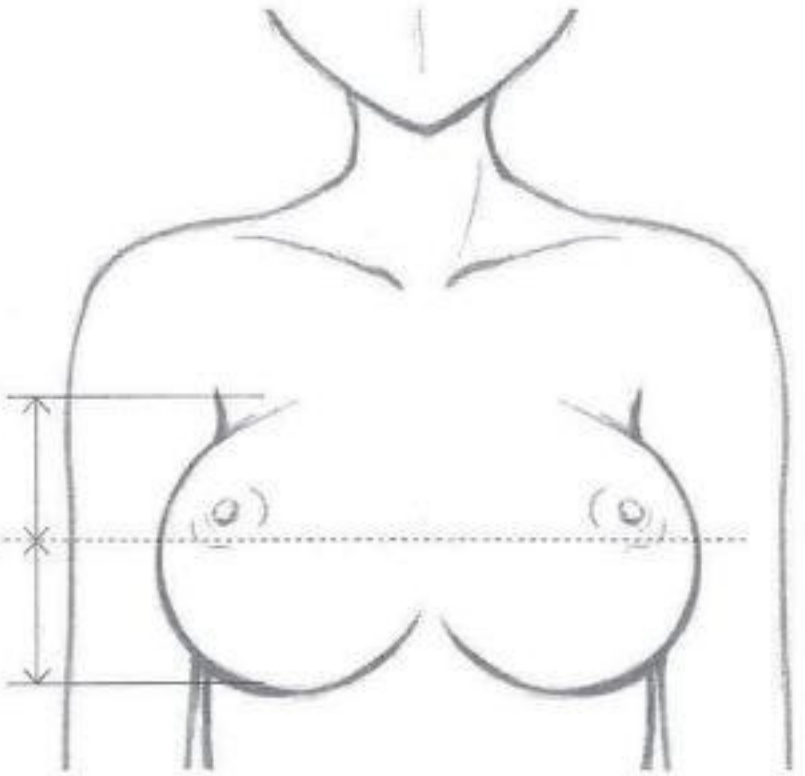
Vista frontal



Centro

Centro

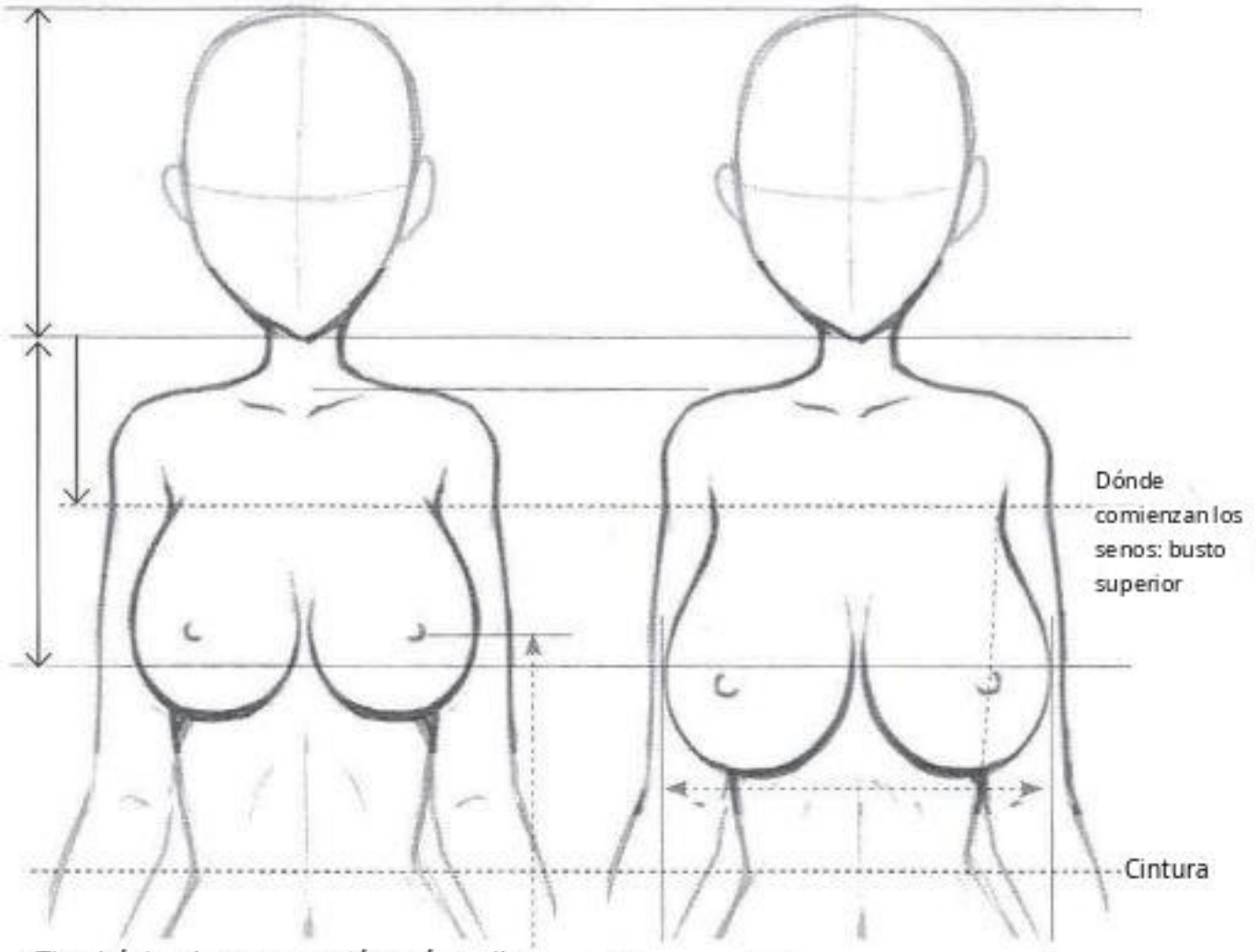
Los pezones están justo alrededor del centro.



Los pezones están ligeramente por encima del centro.

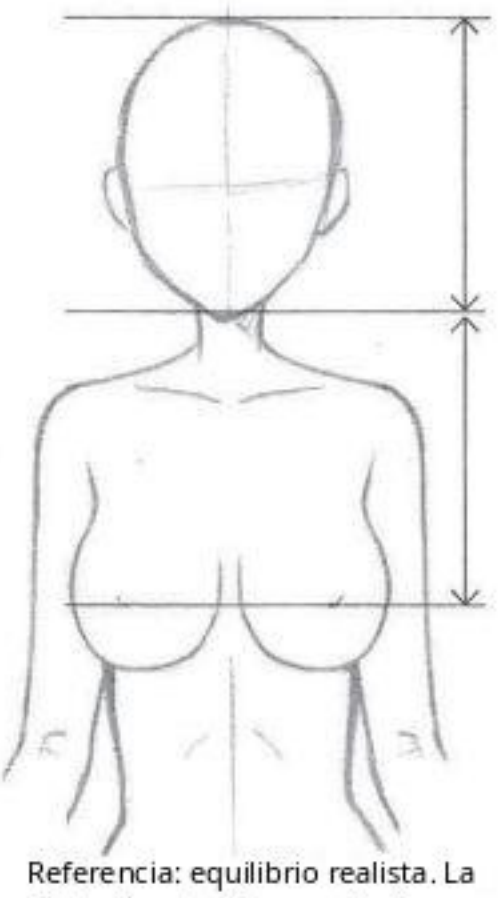
Tamaño y posición de los senos:

● tipo básico y tipo grande

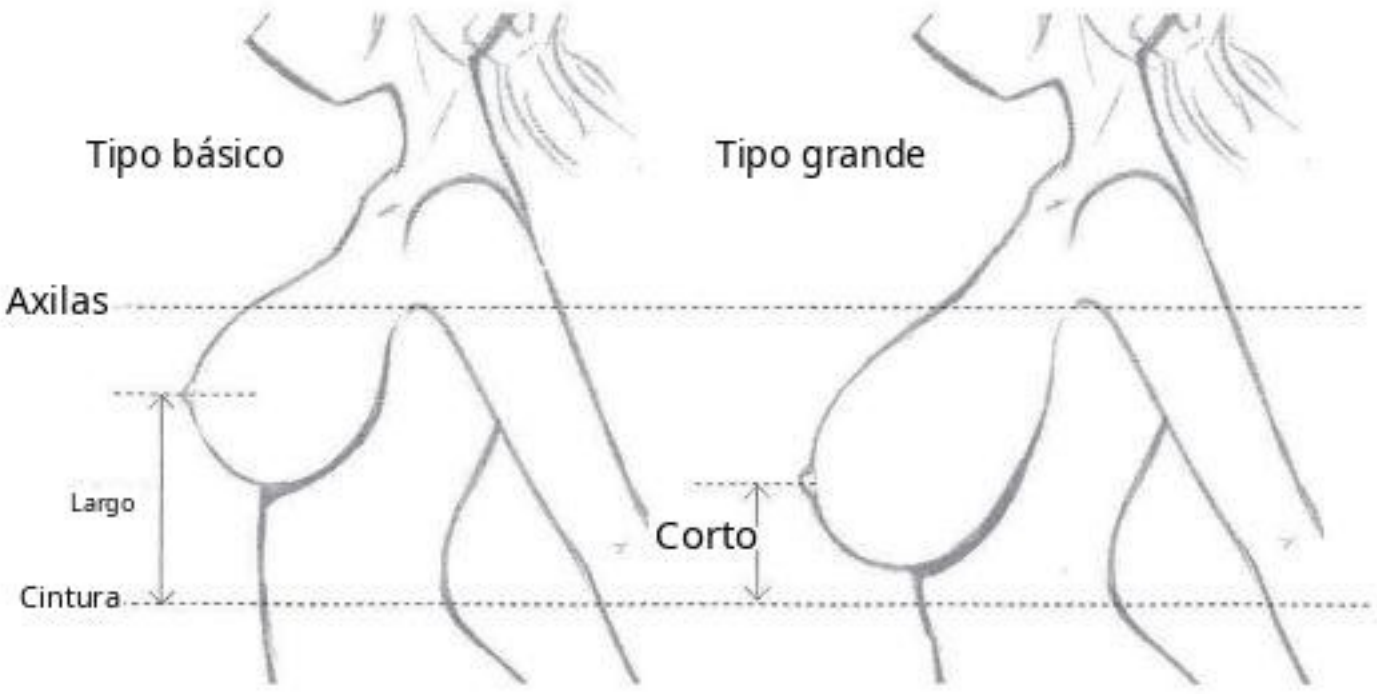


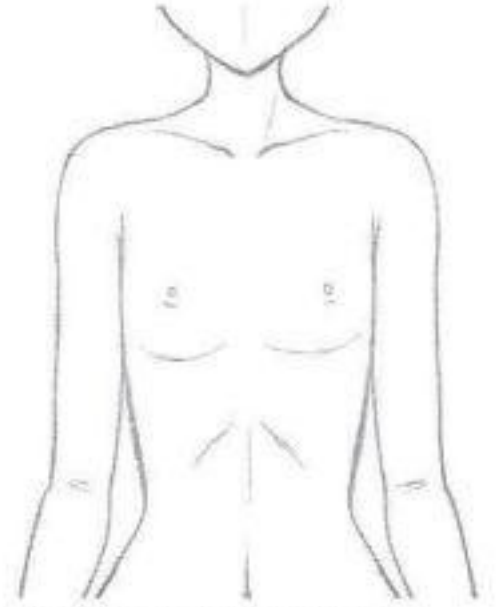
Tipo básico: los senos están más arriba. En otras palabras, el busto superior es más alto.

Tipo grande: los senos ocupan más espacio horizontalmente y la distancia entre los senos y la cintura disminuye.



Referencia: equilibrio realista. La distancia entre la mandíbula y los senos parece grande.





Referencia: un tipo donde los senos no sobresalen.

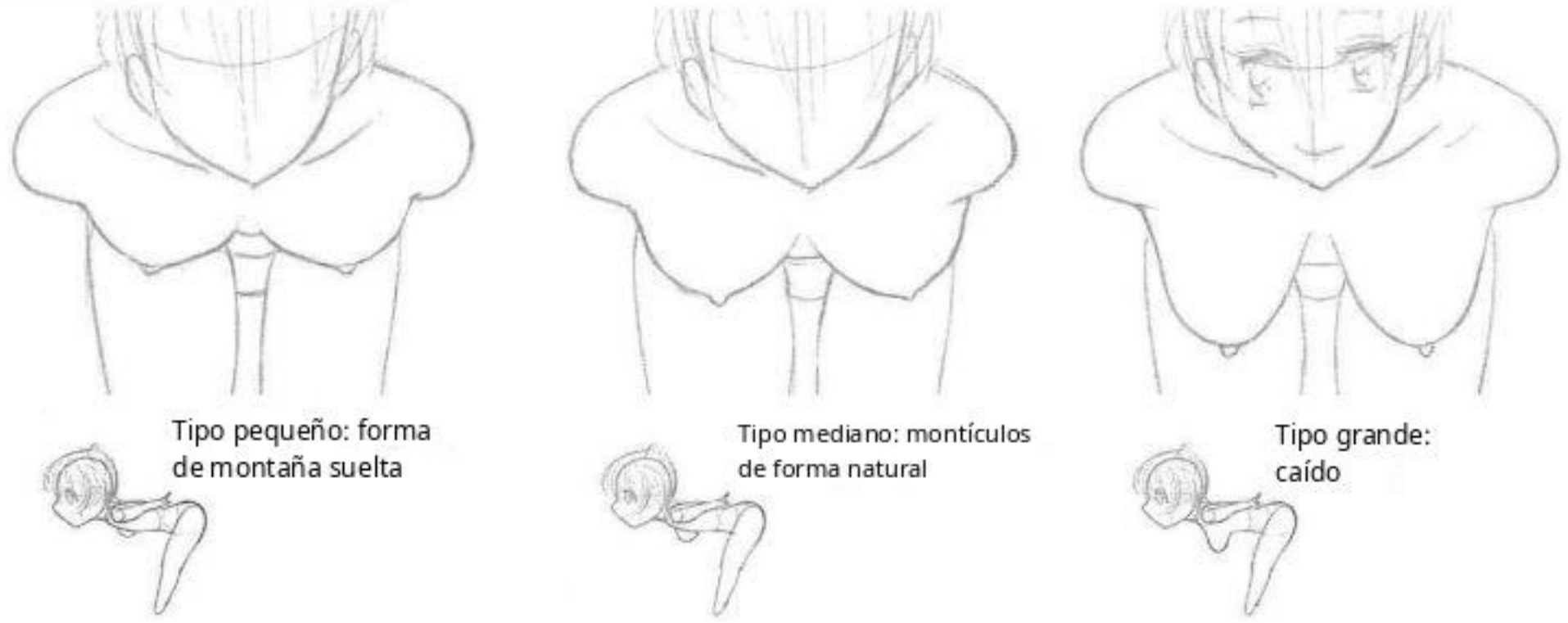
● Tipo pequeño

La distancia entre los senos y la cintura se vuelve mayor.

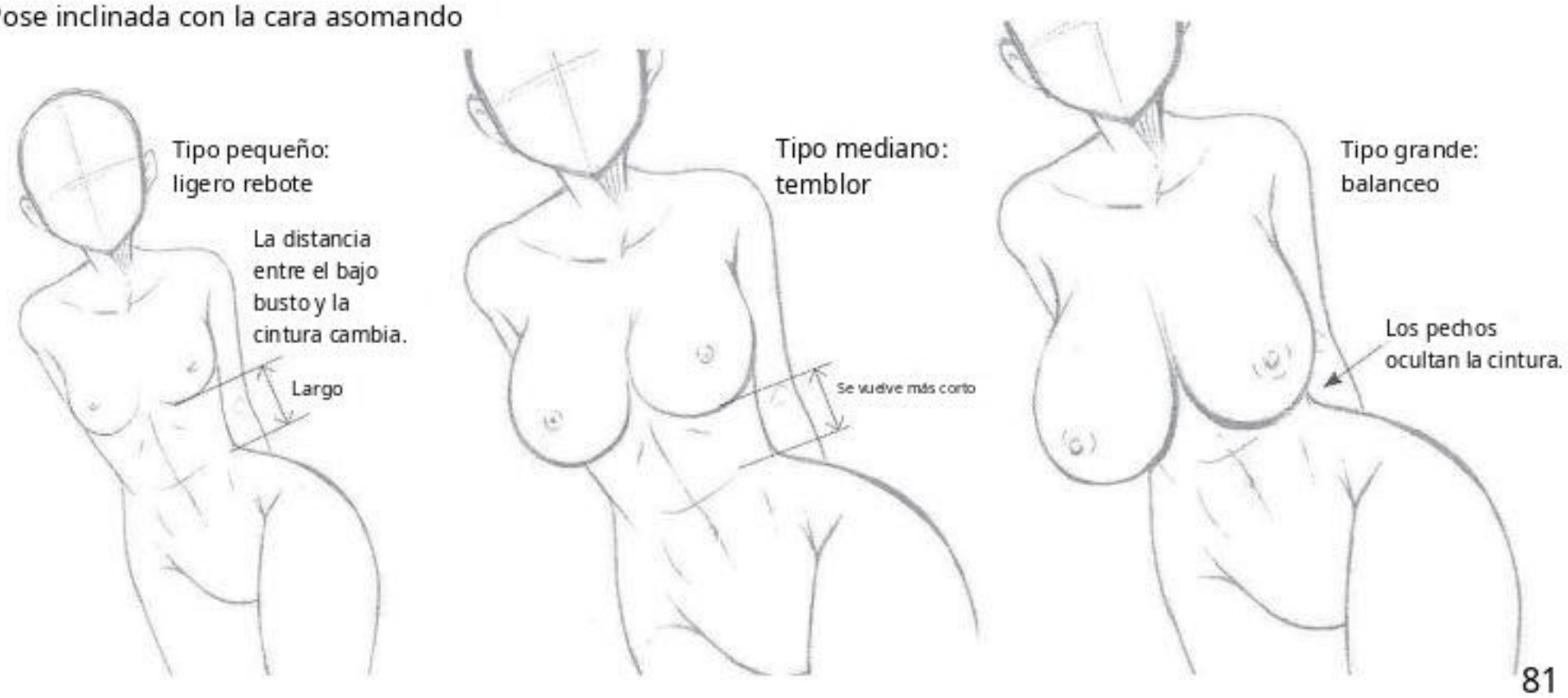
Comparación con el tipo básico

Diferencias en la silueta entre pequeño, mediano y grande

Inclinada hacia adelante, vista frontal



Pose inclinada con la cara asomando



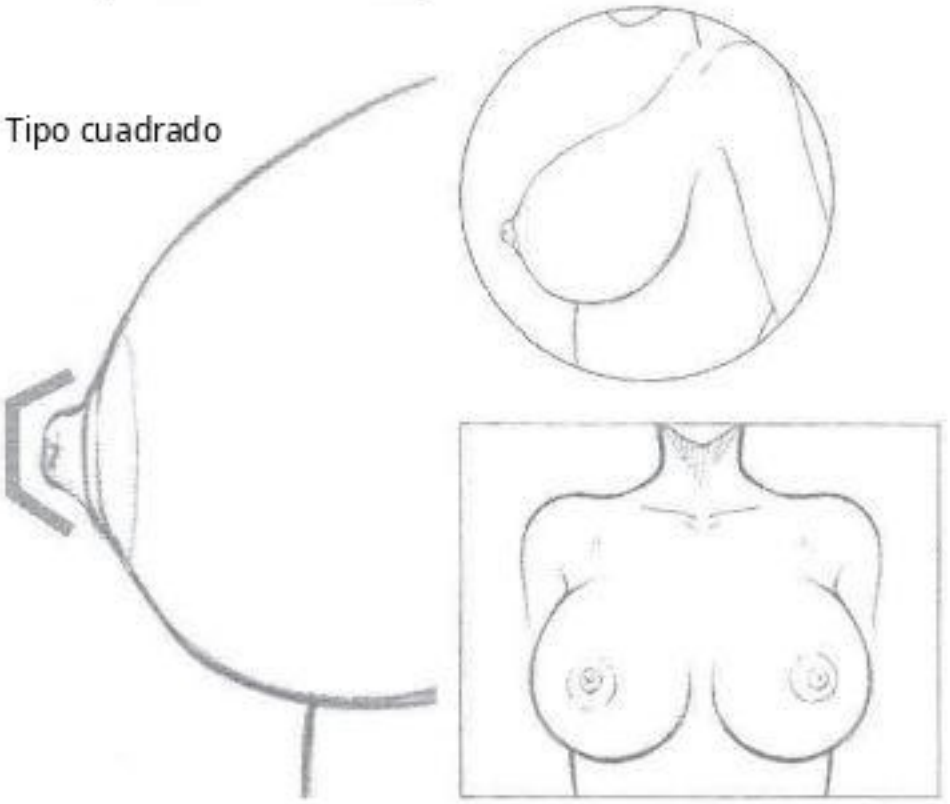
Pezones y areolas

Terminología y características

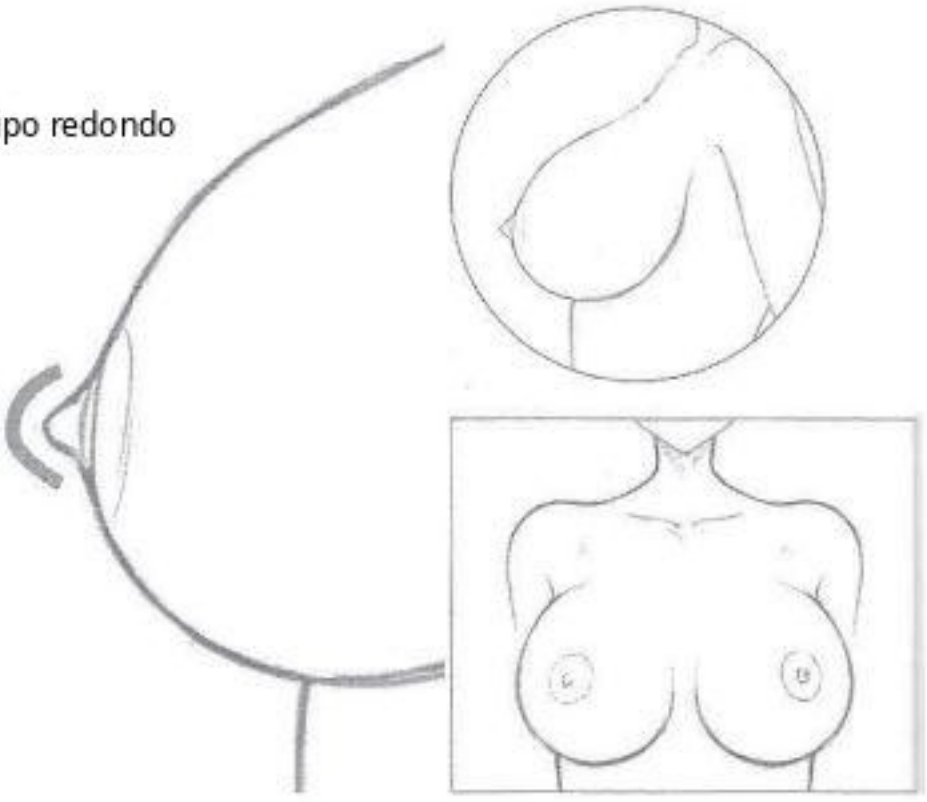
Echemos un vistazo a las diferentes formas y tamaños de los pezones y areolas. Combinados con los distintos tamaños y formas de los pechos, se pueden crear muchas combinaciones únicas. Dibuja lo que prefieras.

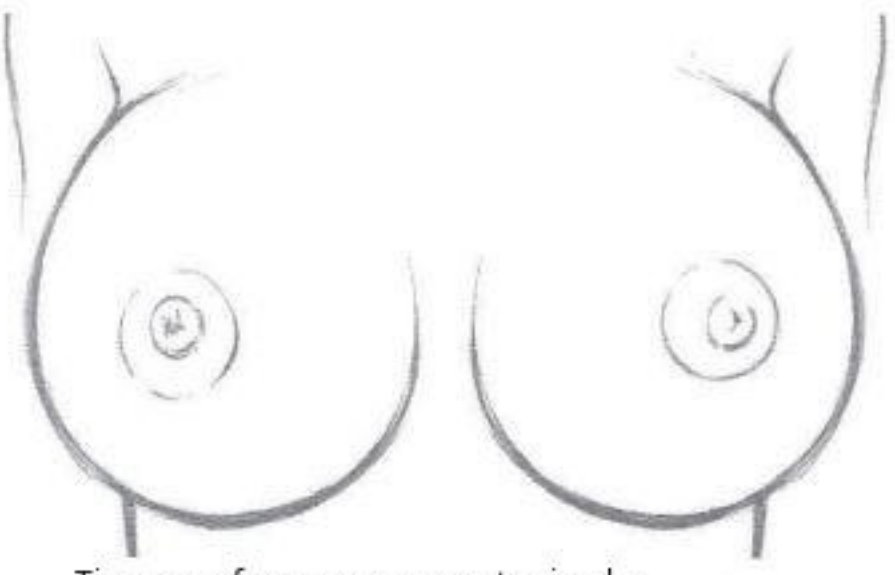
- Dos tipos de formas de pezón

Tipo cuadrado

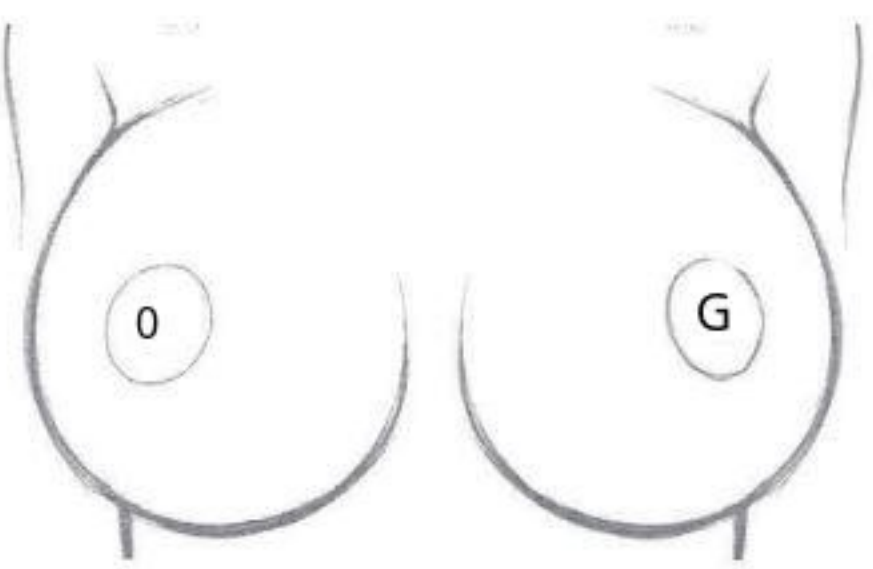


Tipo redondo



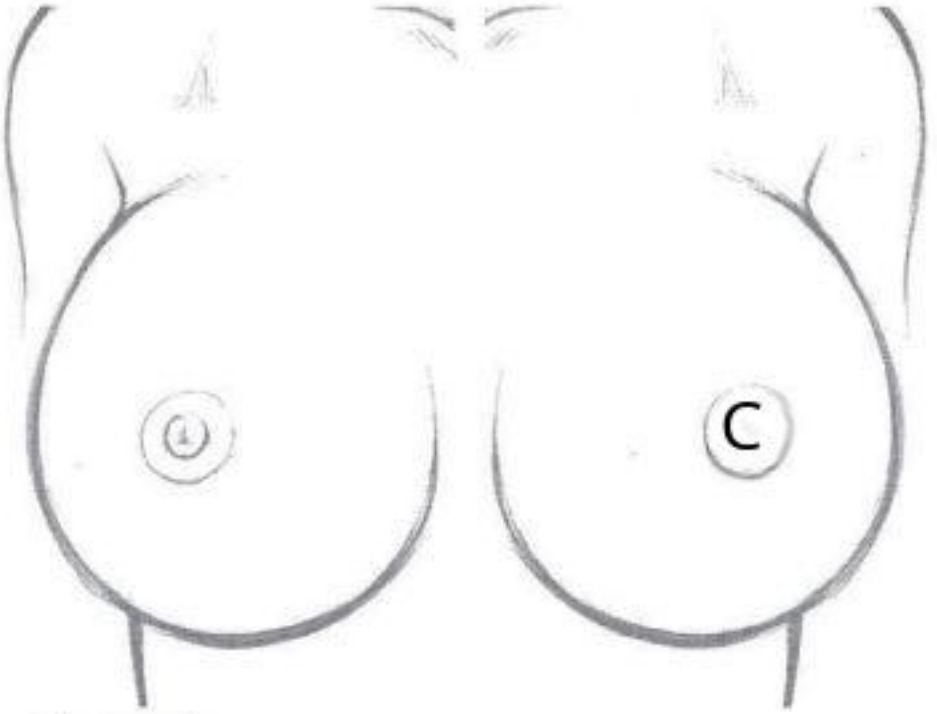


Tiene una forma mayormente circular cuando se mira de frente.

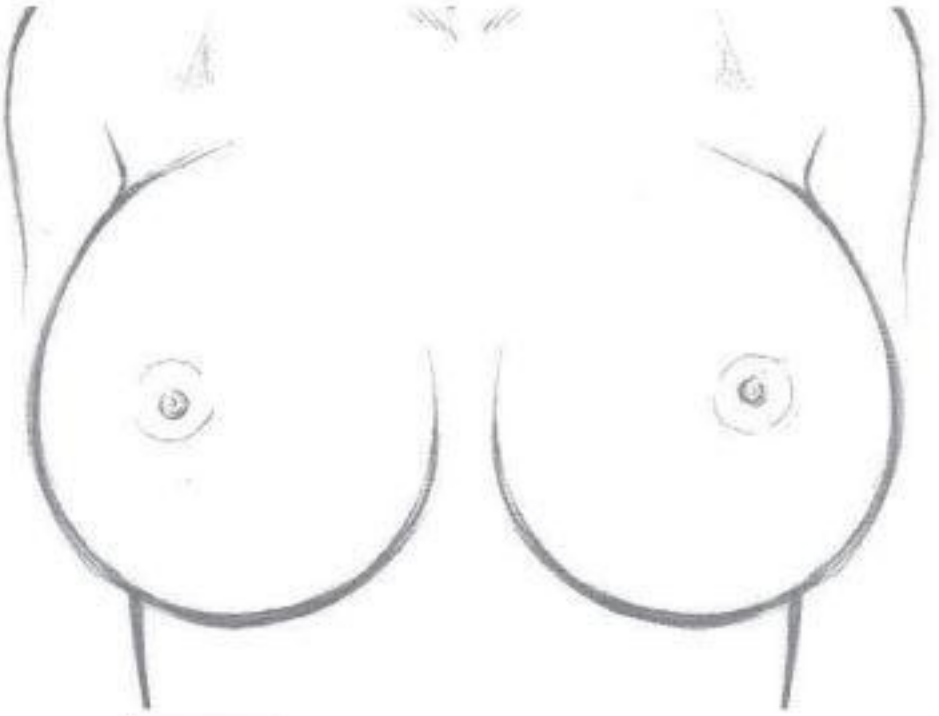


Esta tiene una forma ligeramente más ovalada que circular.

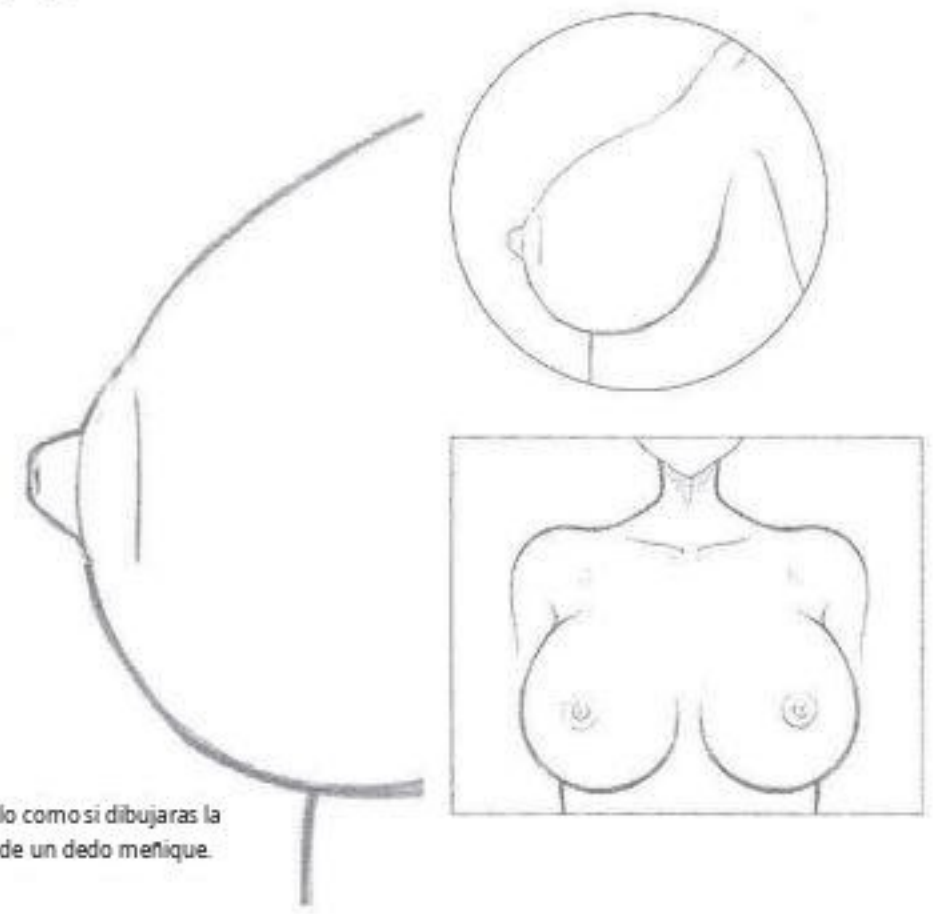
Dos tipos de tamaños de pezón



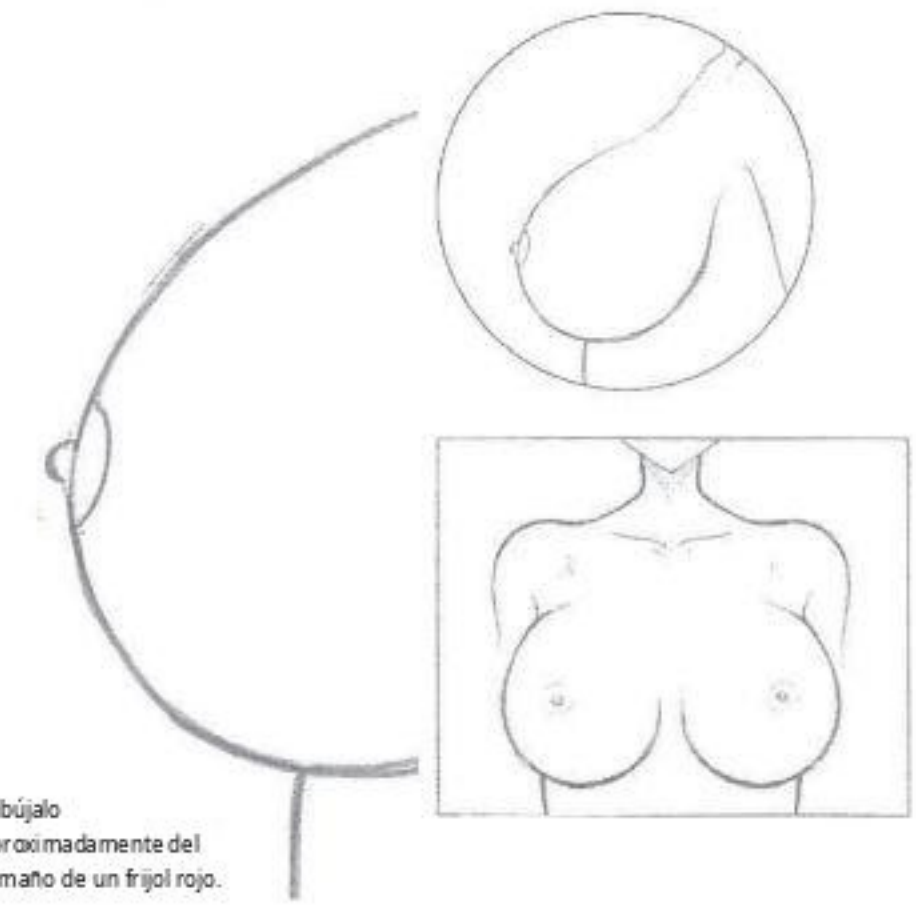
Tipo grande



Tipo pequeño



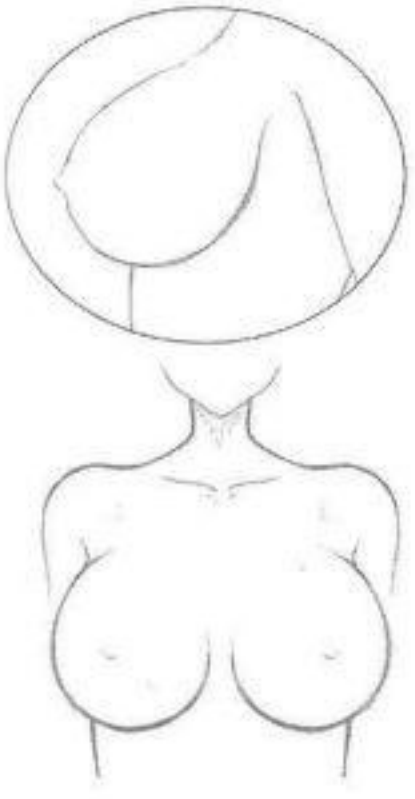
Dibújalo como si dibujaras la punta de un dedo meñique.



Dibújalo aproximadamente del tamaño de un frijol rojo.

Un tipo que no incluye la areola

Las areolas se omiten y solo se dibuja el contorno de los pezones.

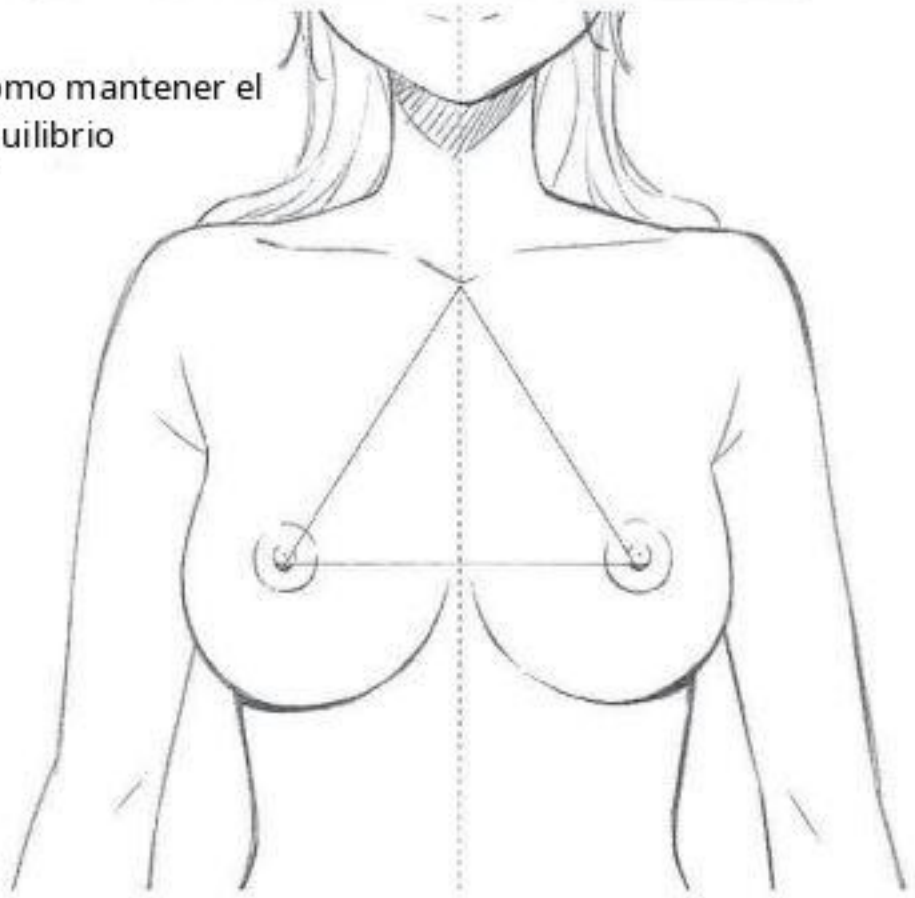


La parte inferior de los pezones se dibuja con líneas curvas.

De lado, el contorno sobresale ligeramente hacia afuera.

Dibujando pezones y areolas

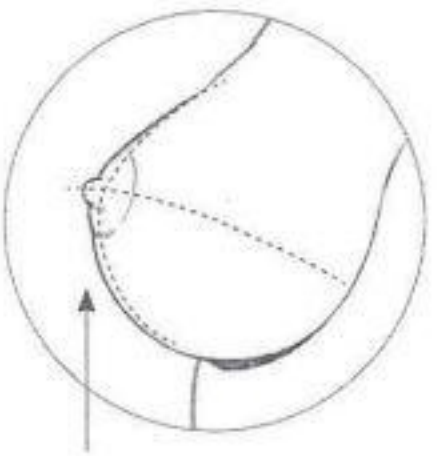
Cómo mantener el equilibrio



Usando la clavícula como vértice, se forma un triángulo usando ambos pezones. Úsalo para mantener el equilibrio al dibujar.

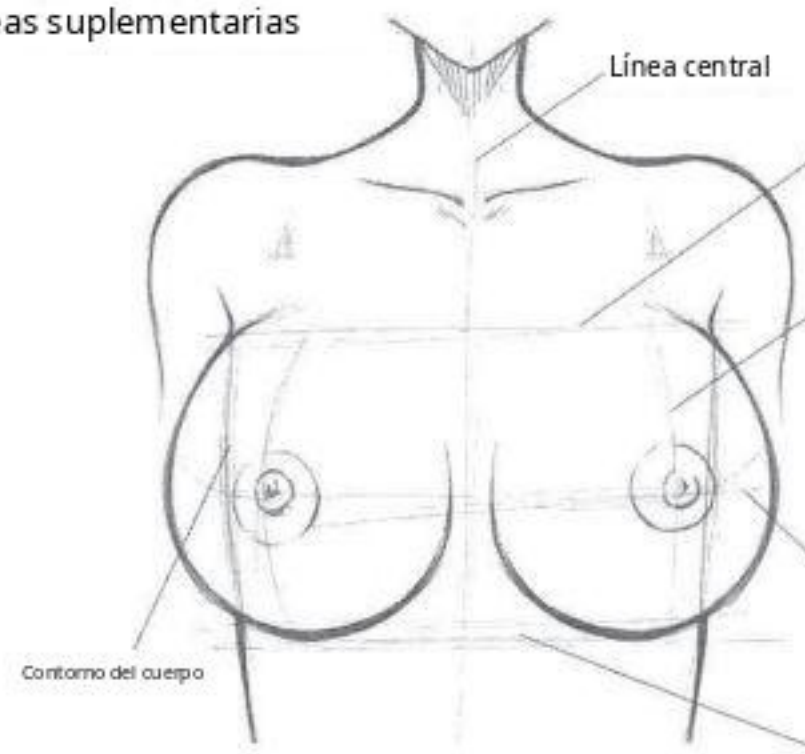
Las áreas donde incide la luz crean espacios en el trazo.

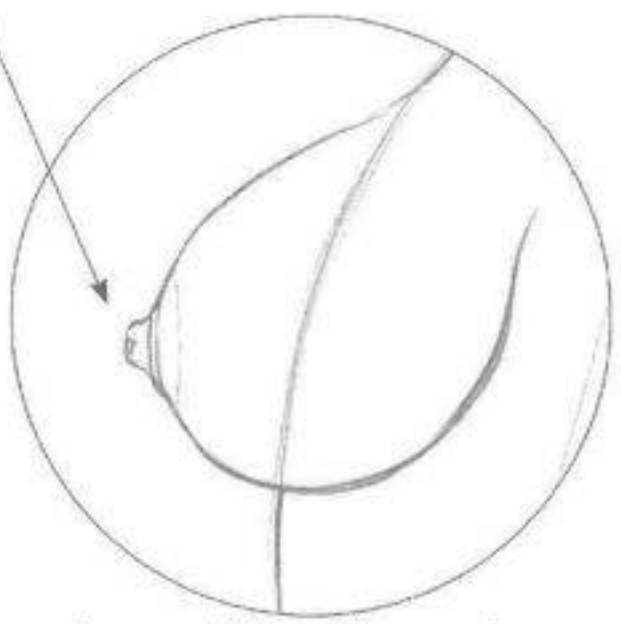
El área inferior tiene una línea más gruesa para representar la sombra.



El pezón no mira directamente hacia adelante desde un ángulo lateral.

Líneas suplementarias





Algunos artistas prefieren que los pezones miren directamente hacia adelante para enfatizar aún más su forma y tamaño.

Dibujando pezones y areolas en los senos

Tipo saliente

Tipo frijol

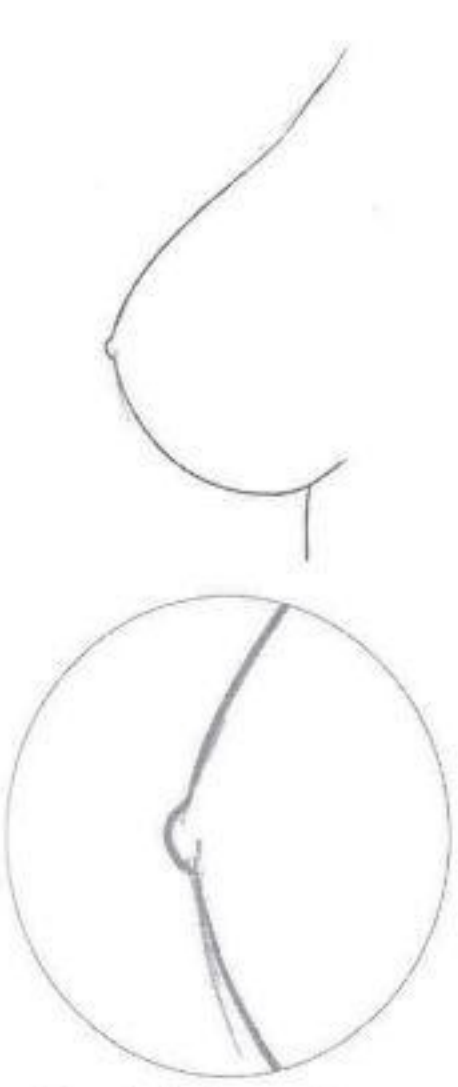
Usa líneas en forma de óvalo.

Tipo saliente

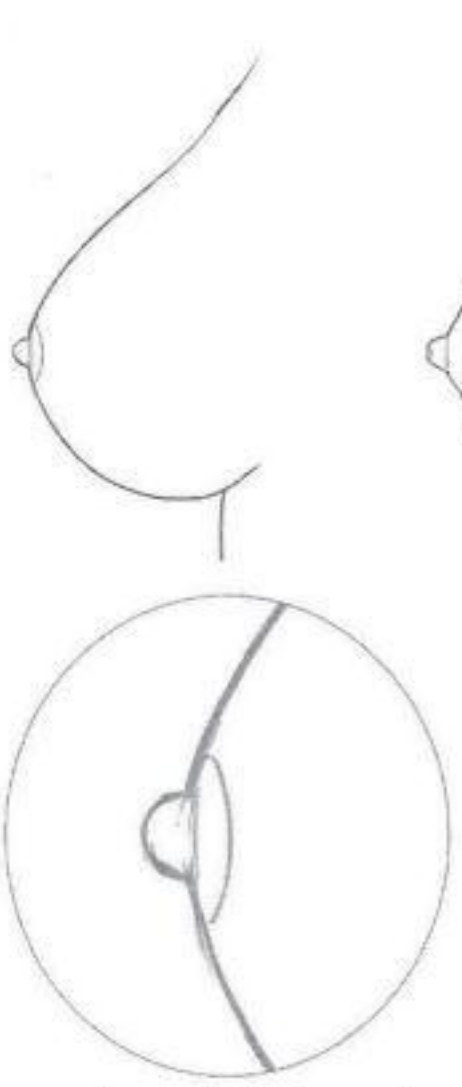
Tipo frijol

El caso en que el ángulo es directamente de lado: las líneas ovaladas se vuelven más largas verticalmente.

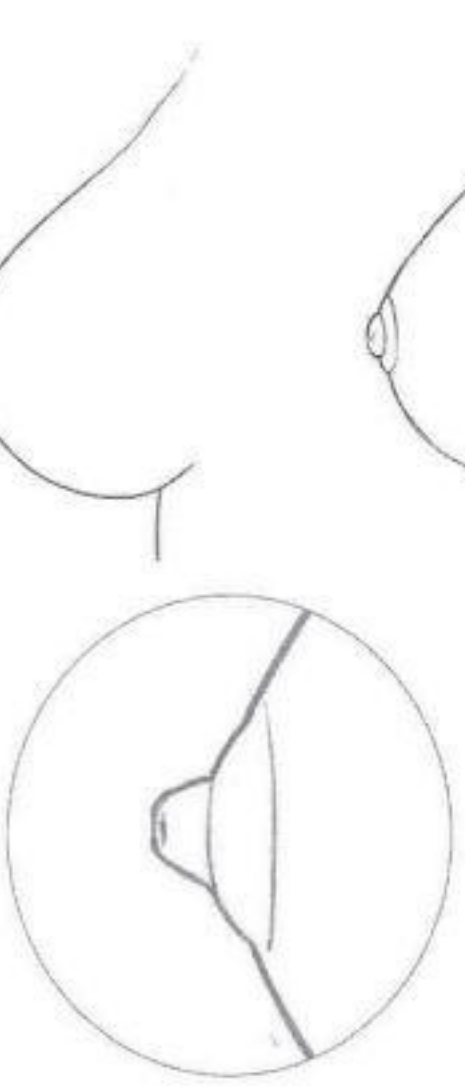
Varias representaciones de pezones y areolas



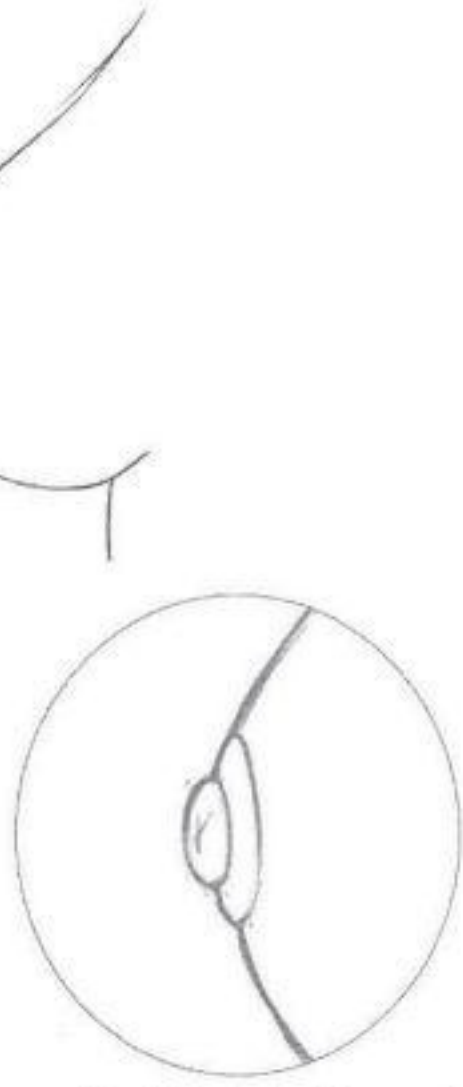
Tipo judía: La areola es más fina, con muy poca dimensión.



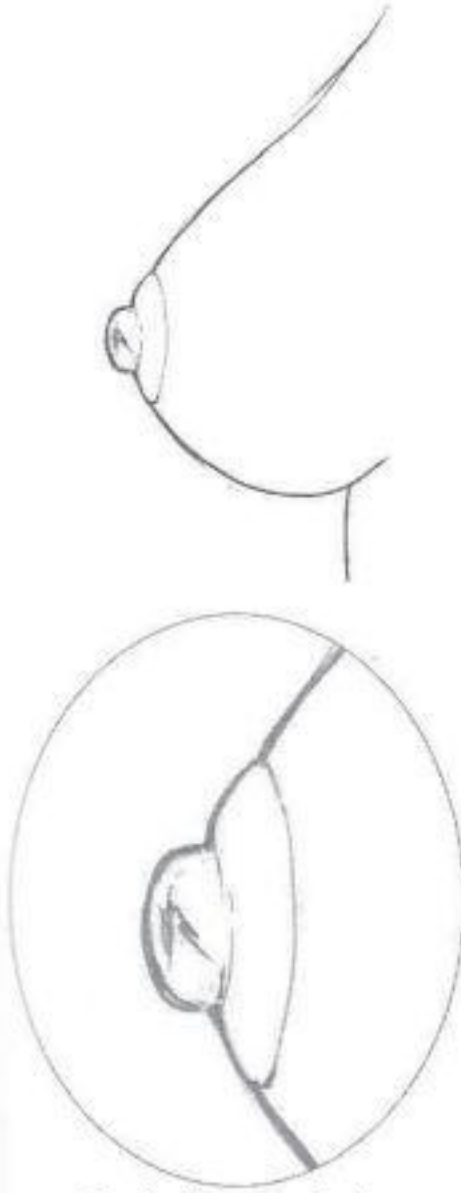
Tipo redonda: La areola también es pequeña, con muy poco ancho.



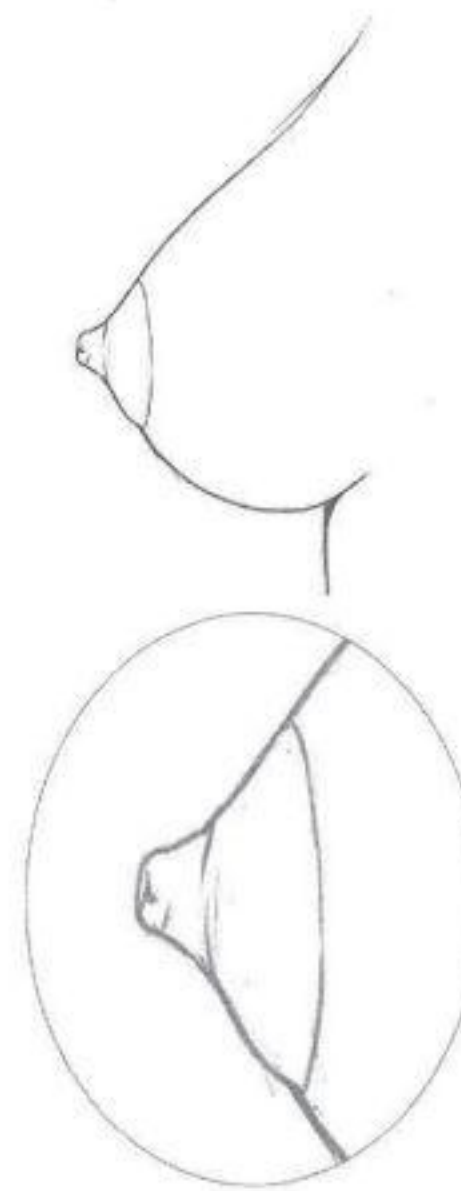
Tipo cuadrada: La areola es más grande con una mayor anchura.



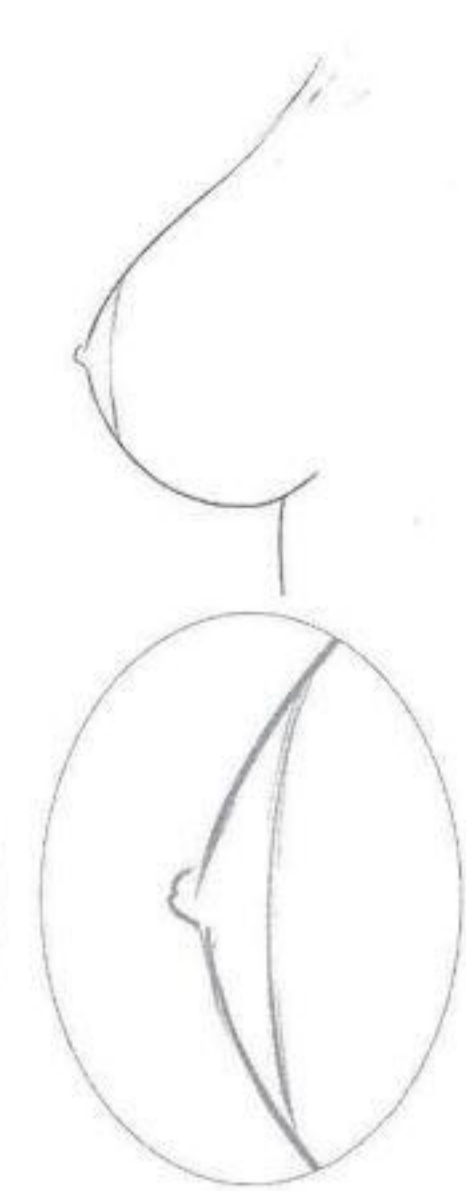
Tipo judía aplastada: La areola es de un tamaño más pequeño. Es un poco gruesa.



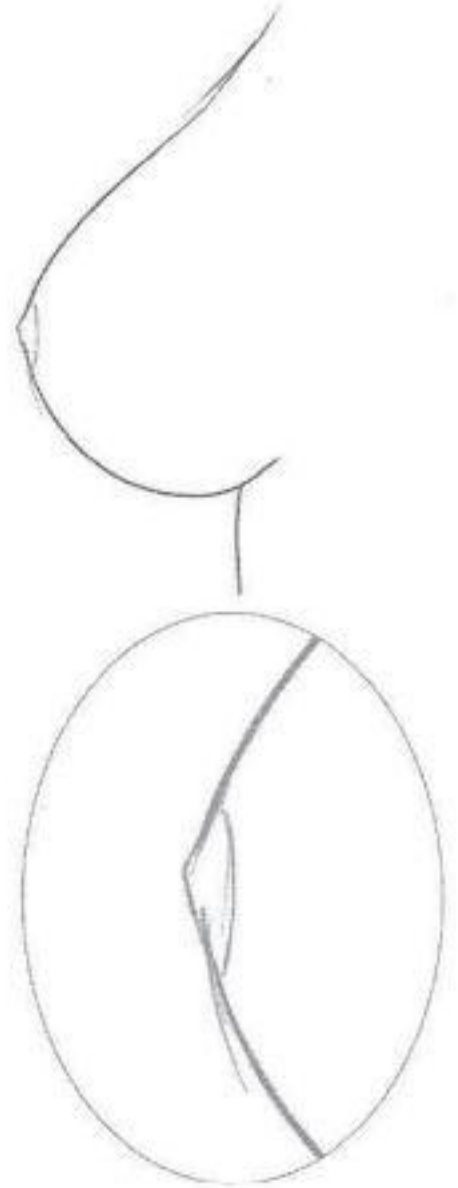
Tipo judía grande: La areola es gruesa y ancha.



Tipo trapecio puntiagudo: La zona de la areola es ancha y grande.



Tipo judía pequeña: La areola es ancha y fina.



Tipo ligeramente abultada: Tanto los pezones como las areolas son pequeños, dando la apariencia de estar combinados.

Representación del busto

Echemos un vistazo a cómo resaltar la suavidad de los senos mediante el volumen (tamaño, peso) y el movimiento.

Volumen

Realzar el peso mediante un ángulo ascendente

Tipo caído

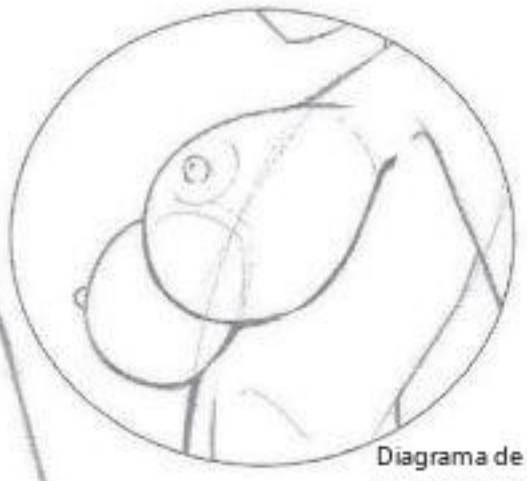
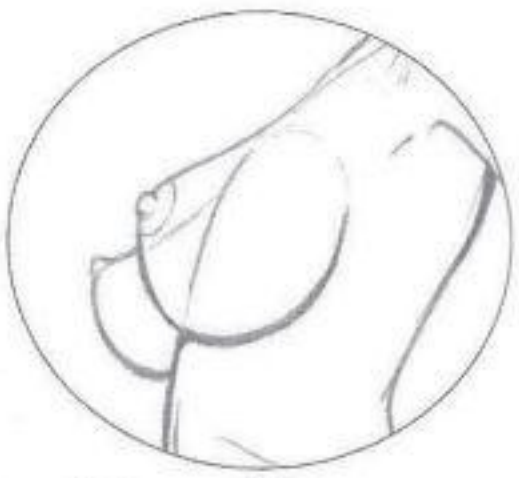
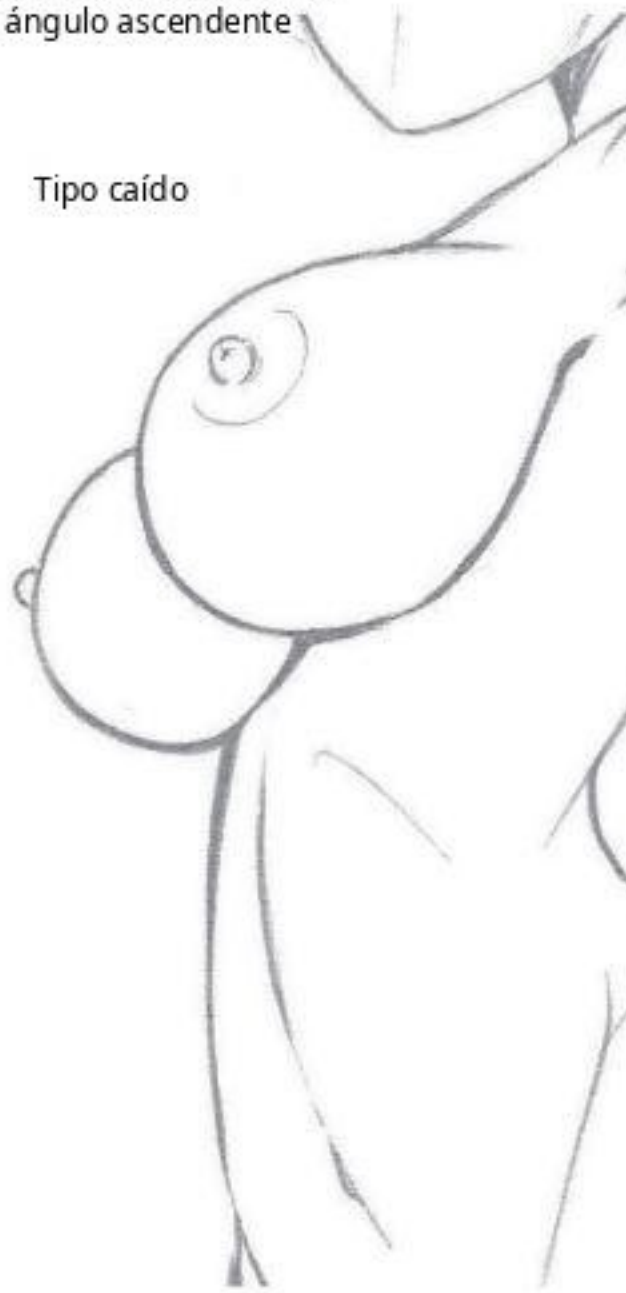


Diagrama de rayos X de los senos



Tipo firme



Estos senos grandes caen hacia ambos lados.

Donde se conectan los senos

Hay distancia entre ambos senos.

En el caso de levantar los brazos

Con los brazos levantados, los senos también se estiran, haciendo que se extiendan verticalmente en mayor medida.

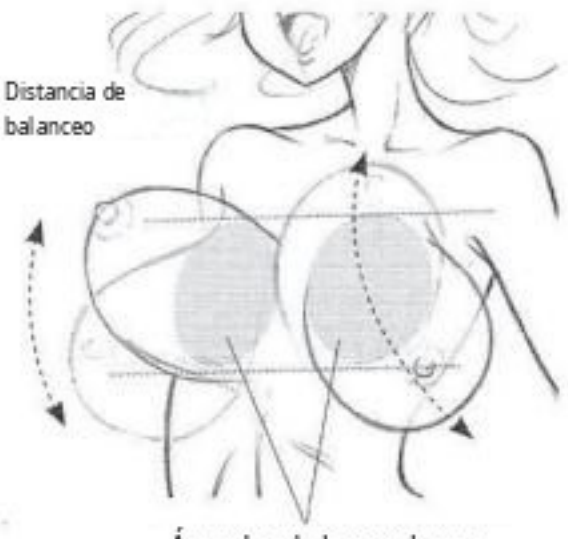
Movimiento

Pechos balanceándose arriba y abajo

En caso de no utilizar movimiento

Pechos balanceándose de lado a lado

Distancia de balanceo



Área donde los pechos se conectan al cuerpo

Esquema/Boceto

Diagrama de rayos X de los pechos

En caso de no utilizar movimiento

Pechos balanceándose hacia el lado

Boceto

Representando la suavidad

● Brazos presionados juntos: los pechos crean formas ovaladas que se extienden verticalmente.

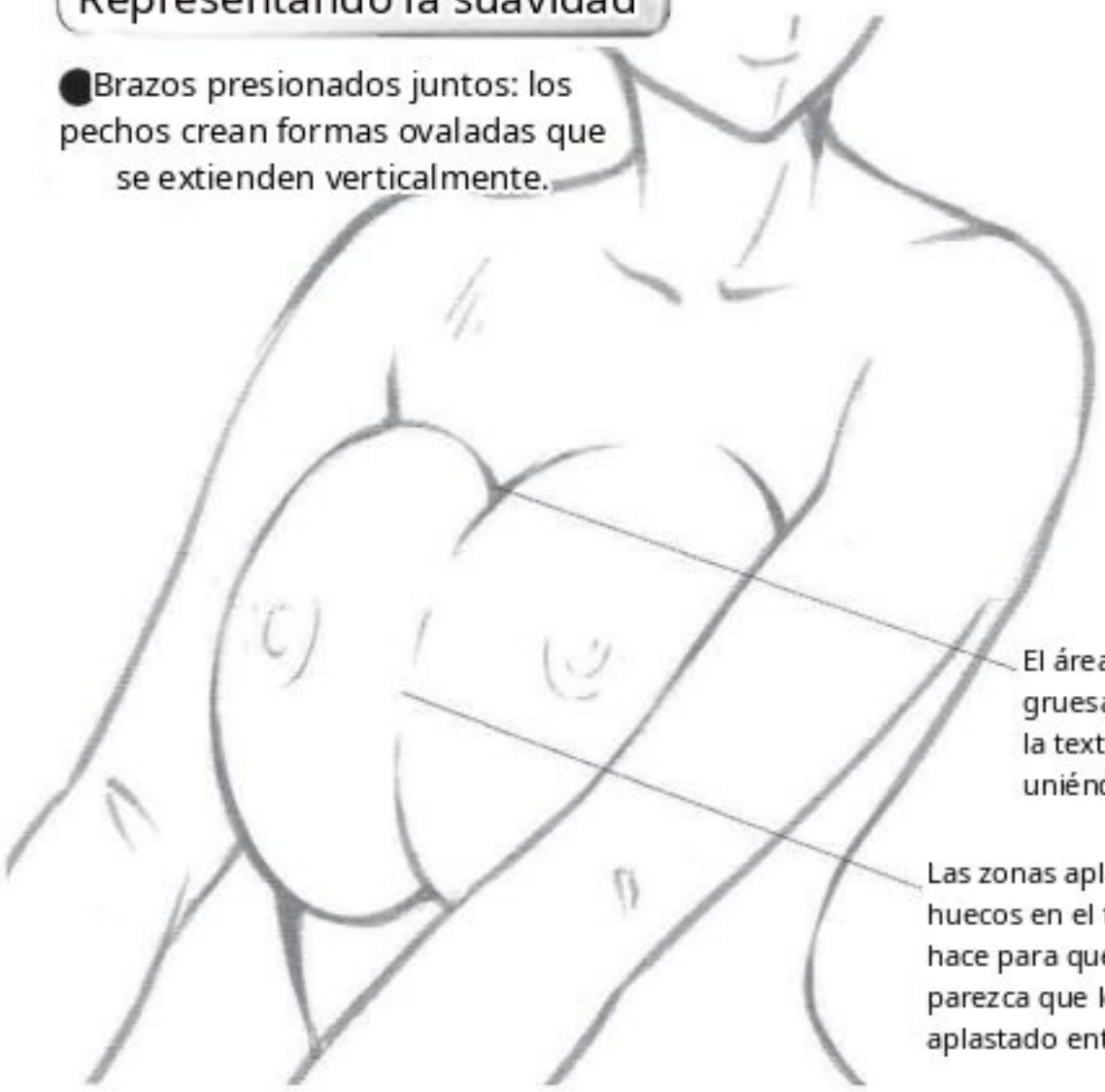


Diagrama de rayos X de los pechos y el cuerpo

El área del escote se dibuja más gruesa para resaltar realmente la textura de dos pechos uniéndose.

Las zonas aplastadas tienen huecos en el trazado. Esto se hace para que realmente parezca que los pechos se han aplastado entre sí.

● Pechos caídos al estar acostada boca arriba

Usa líneas curvas suaves para que los pechos parezcan estar siendo empujados hacia abajo por la gravedad y extendiéndose.

Aquí el pecho cae hacia el lado. La posición del pezón también mira hacia afuera.

En el caso de que los pechos no sean tan grandes

Naturalmente presionados hacia abajo por la gravedad. La posición del pezón no cambia mucho.

Comparación de las diferencias de volumen

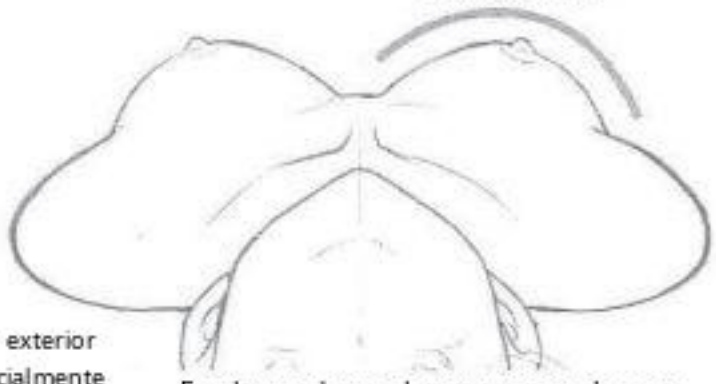
● Dibujando los pechos desde la parte superior

Los pechos se extienden hacia los lados.
Dibújalos con líneas suavemente curvadas.

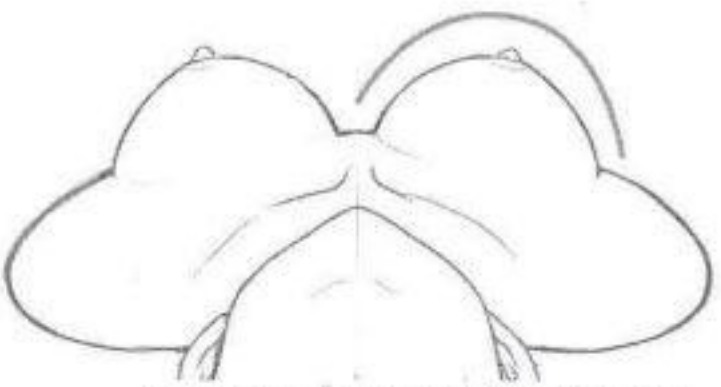
El pecho entre los senos. La caja torácica está justo debajo de aquí.

Dibuja la región exterior con líneas especialmente redondeadas.

Curva suave



En el caso de que haya menos volumen para que los pechos se extiendan: Se crean hermosas formas de montaña.



En el caso de que los pechos mantengan su forma de cuenco incluso al estar acostada: Las figuras en 3D o las chicas con sujetadores invisibles en entornos más tipo manga a veces se ven así.

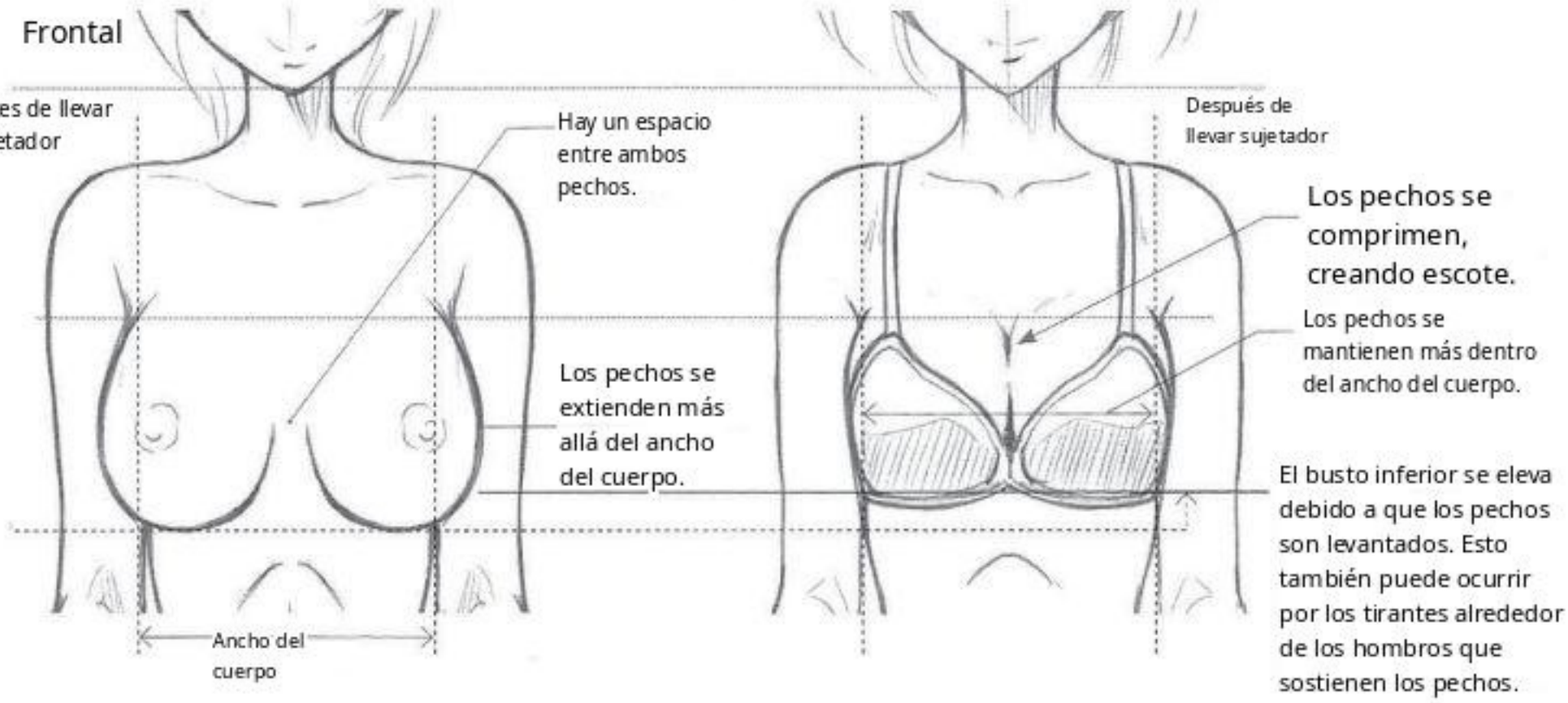
Un dibujo que enfatiza el peso de los pechos

Dibujando sujetadores

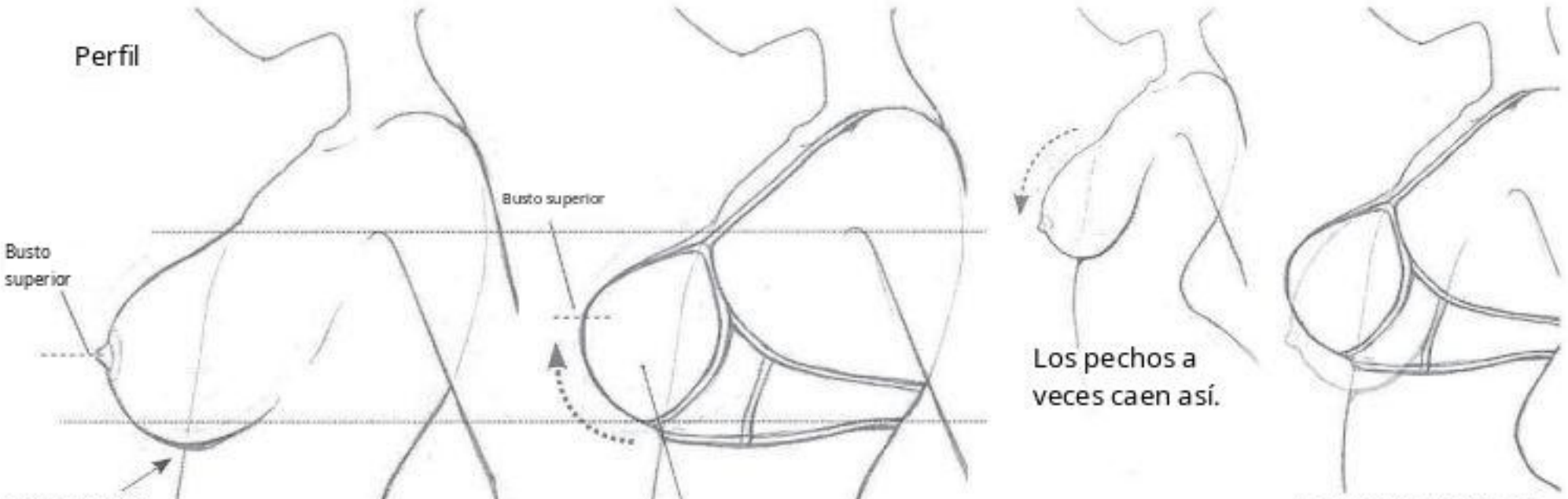
Los sujetadores originalmente servían para soportar el peso de los pechos que, de otro modo, caerían de forma natural y para mantener su forma. Sin embargo, al dibujar personajes, a veces sus pechos pueden mantener su hermosa forma incluso sin sujetador, ASÍ QUE echemos un vistazo a esta representación alternativa de los pechos.

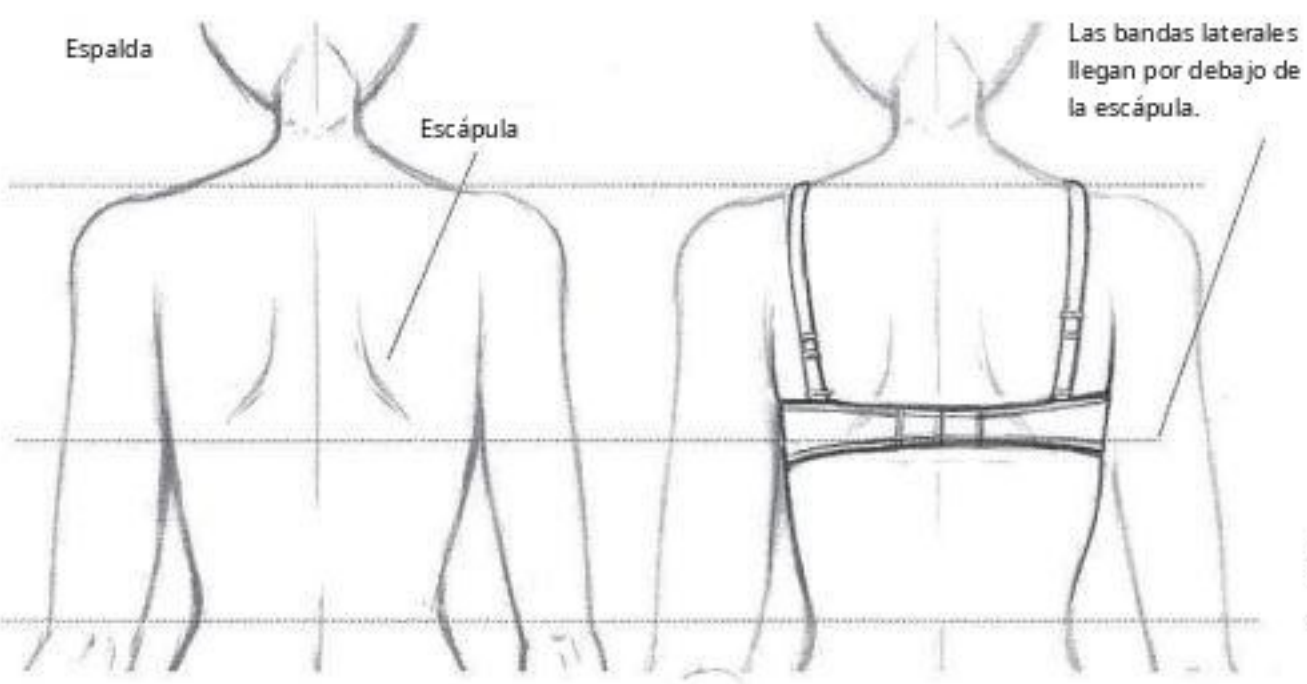
Comparación entre llevar sujetador y no llevarlo

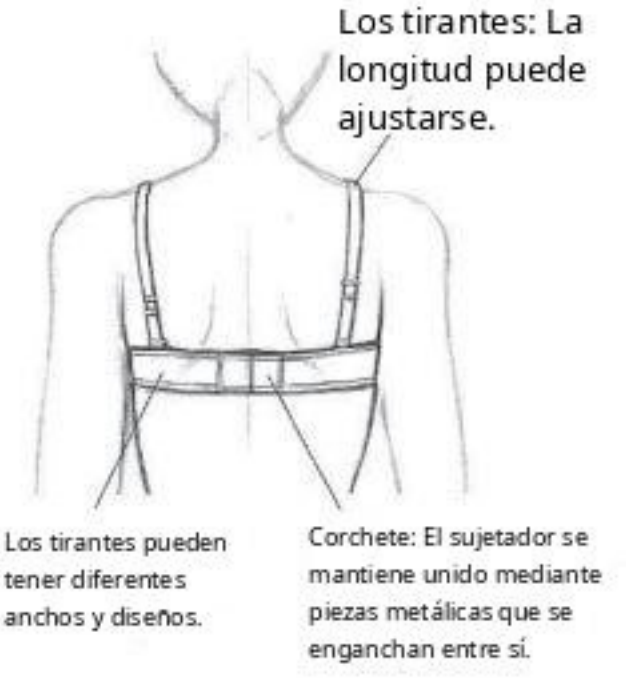
Frontal



Perfil





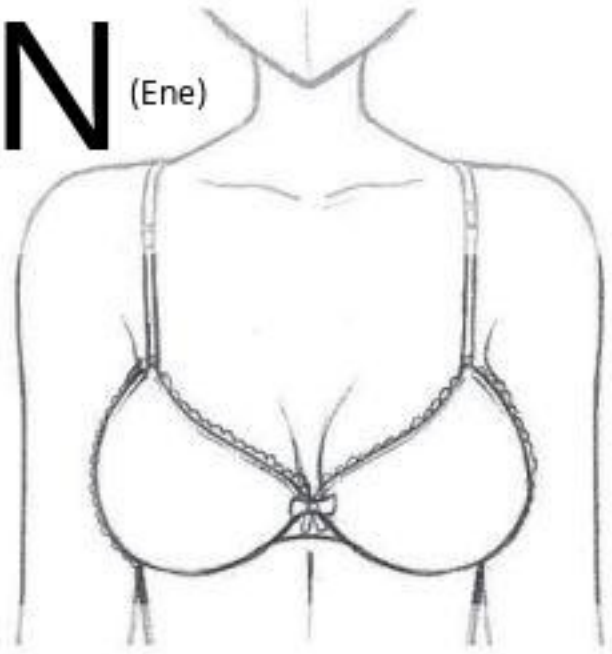


Como están caídos, los pezones miran hacia abajo.

El sujetador hace que los pechos no se muevan y queden presionados contra el cuerpo. Esto puede hacer que el busto parezca más pequeño a cambio de una forma más refinada. Por otro lado, los pechos también pueden parecer más grandes mediante relleno y cosas similares.

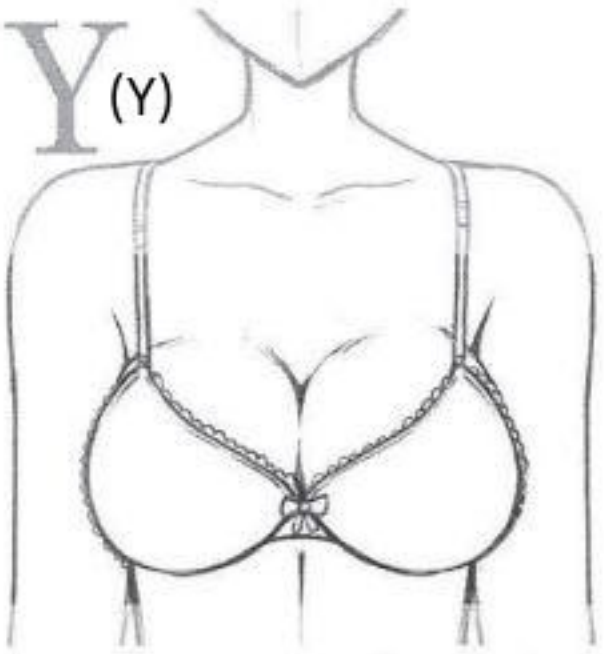
•3 tipos de pechos en sujetadores

N (Ene)



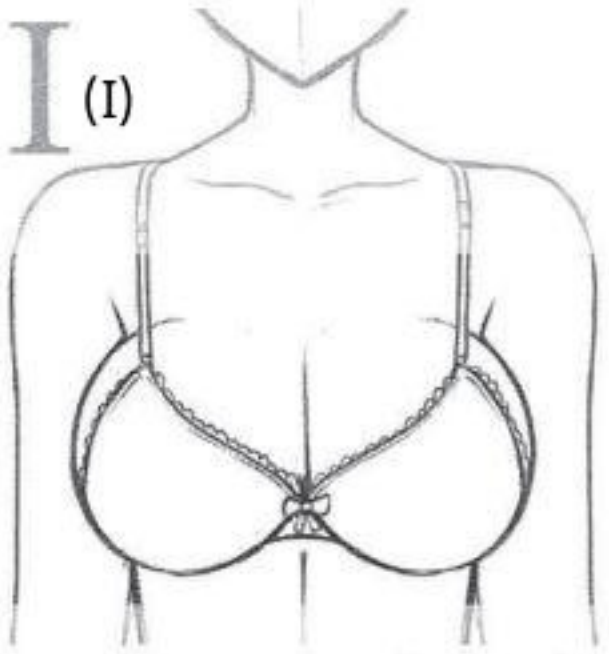
Busto de belleza natural: aquí se mantiene la forma original de los pechos lo más fielmente posible. Hay un pequeño espacio entre los pechos.

Y (Y)

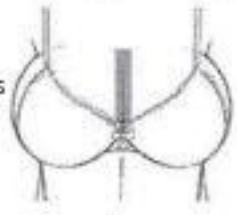


Busto en forma de Y: para bustos más grandes, algunos sujetadores pueden elevarlos y juntarlos.

I (I)



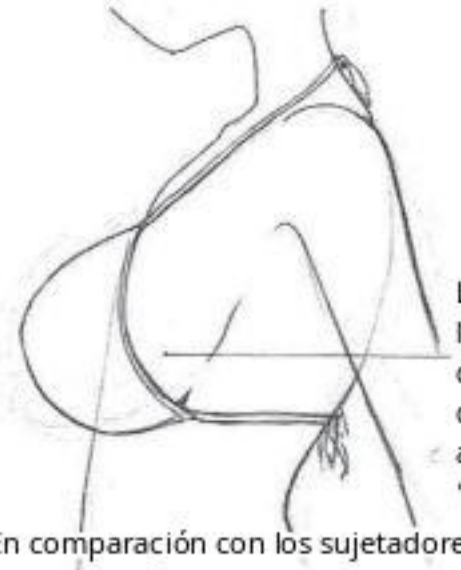
Busto en forma de I: esto se observa generalmente en personas con pechos excepcionalmente grandes. Incluso al usar un sujetador normal, los pechos carecerán de espacio entre ellos.



Traje de baño

Al igual que los sujetadores, los trajes de baño intentan mantener la hermosa forma de los pechos. Los sujetadores a veces están diseñados conscientemente para lucir el busto, pero los trajes de baño a menudo se enfocan aún más en el aspecto estético de eso.

Tipo halter: existen aquellos que usan tirantes al igual que los sujetadores.



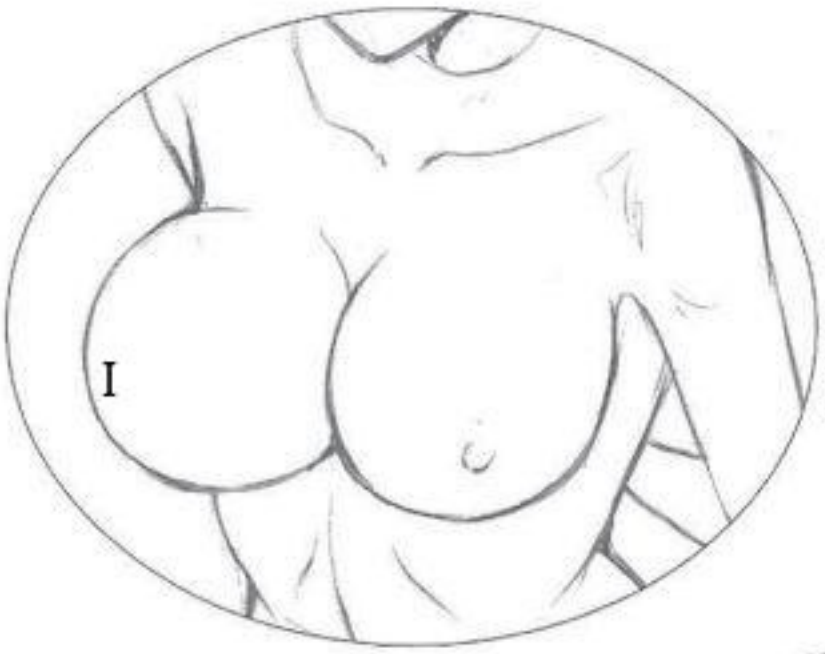
La zona lateral de los pechos que queda al descubierto debido a la ropa se llama "sideboob".

En comparación con los sujetadores, los trajes de baño suelen tener menos tela y muestran más piel, como el "sideboob".

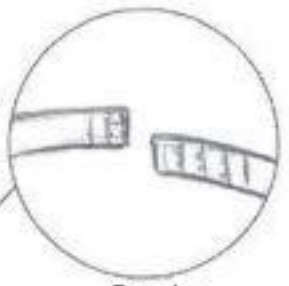
Un tipo que se ata con cuerdas: al igual que con los sujetadores, hay numerosas variaciones de esto, como algunos que forman una cruz en la espalda.

Puntos a tener en cuenta

Ponerse un sujetador (abrochando los tirantes)



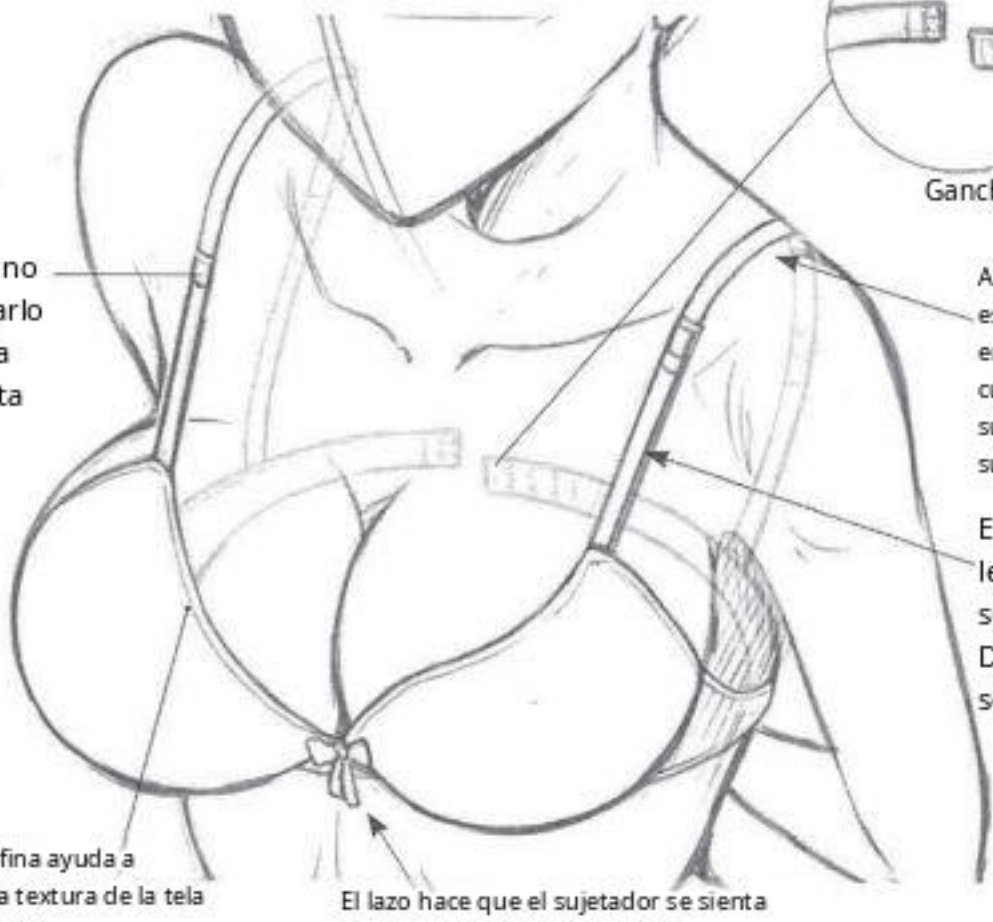
En caso de omitir el sujetador: Esta es la forma que toman los senos.



Gancho

Boceto inicial

Esta parte ajusta la altura del tirante. Algunos sujetadores no lo tienen, pero dibujarlo le da al sujetador una sensación más realista de prenda interior.



Asegúrate de que esta línea curva envuelva cuidadosamente la superficie de la parte superior del cuerpo.

Esta parte se levanta de la superficie. Dibuja la sombra.

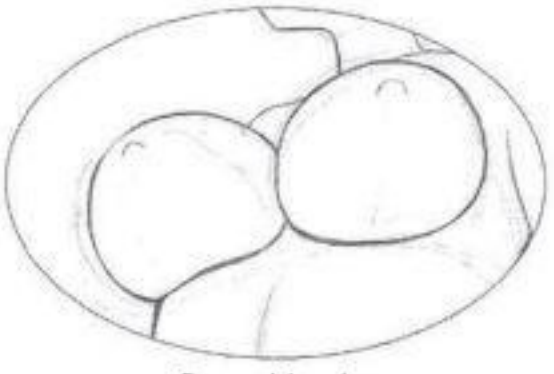
Esta línea fina ayuda a enfatizar la textura de la tela del sujetador.

El lazo hace que el sujetador se sienta más como una prenda interior.

Las articulaciones de los hombros, la posición del busto y la redondez del cuerpo ayudan a establecer la tridimensionalidad.

Ángulo ascendente

Aquí se muestran los pezones sobresaliendo. Suele dibujarse así en el manga y similares cuando se busca un enfoque más sexy.



Forma del pecho

Cómo se verían con un sujetador normal, sin dibujar los pezones.

Boceto inicial

Se utilizan elipses para lograr la tridimensionalidad del cuerpo.

Dibuja usando una línea que represente la parte inferior del busto.

Ángulo de 45° hacia atrás

Dibuja con una línea curva que atraviese la superficie, teniendo en mente que desciende por el otro lado.

Se hunde ligeramente en la piel

Línea recta

Se conecta por encima de la columna vertebral

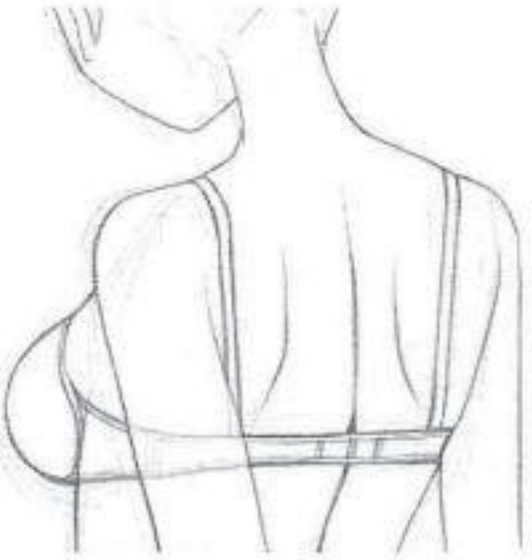
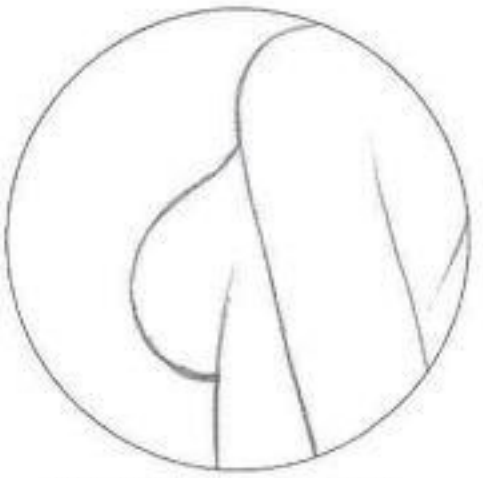
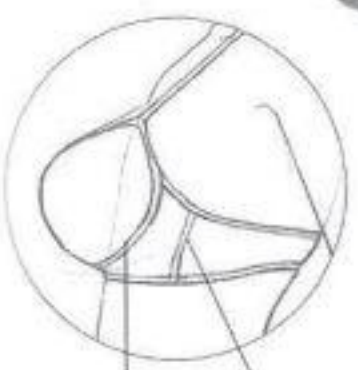


Diagrama de rayos X



Forma del pecho: El trazo resalta una redondez natural y flexible.

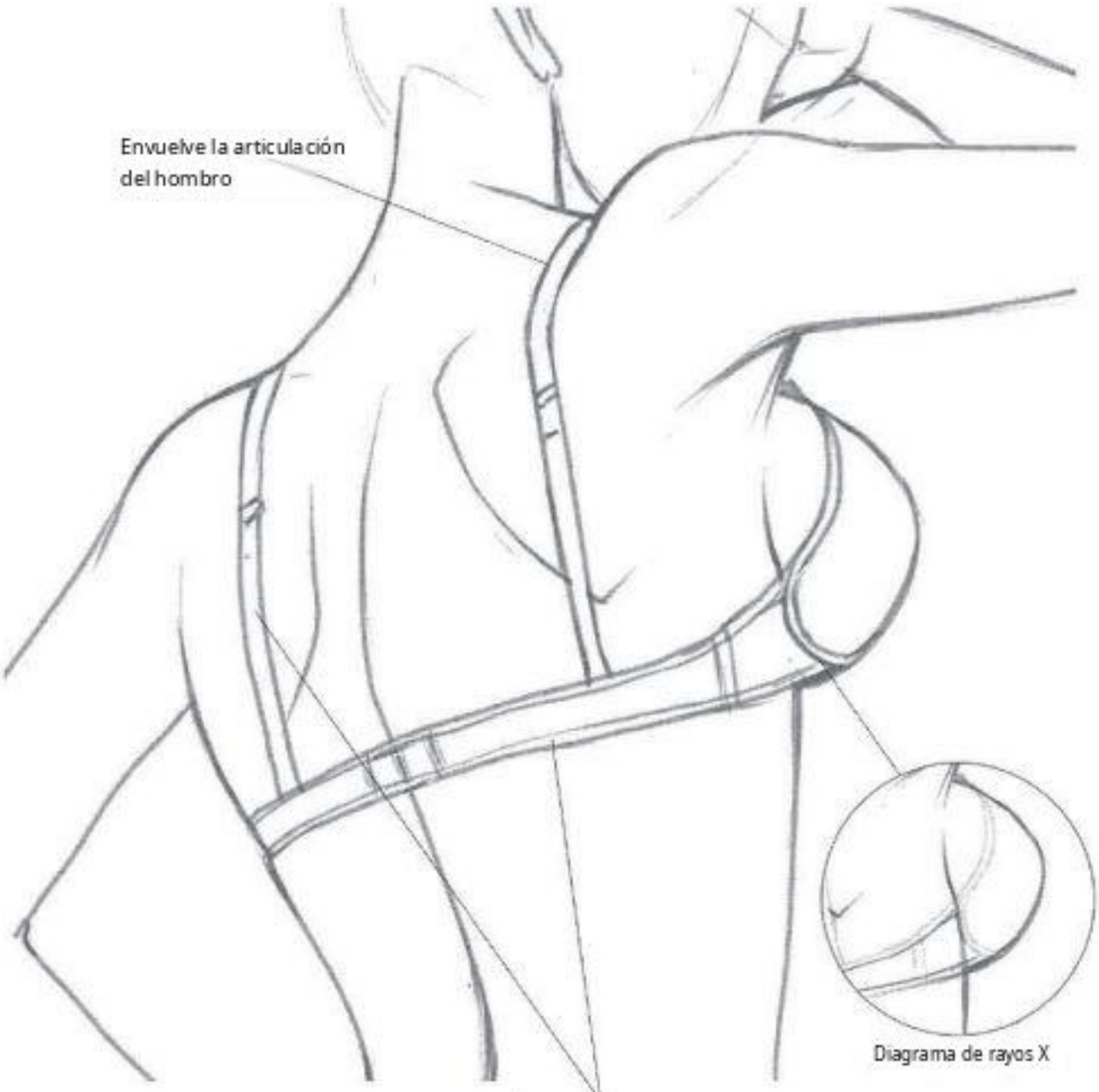


Donde la copa y la costura se conectan

Costura

La costura del tirante está en el lateral.

Intenta que parezca que tira desde ambos lados hacia el centro.

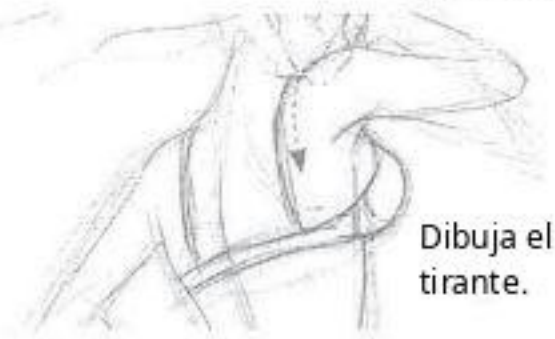


Envuelve la articulación del hombro

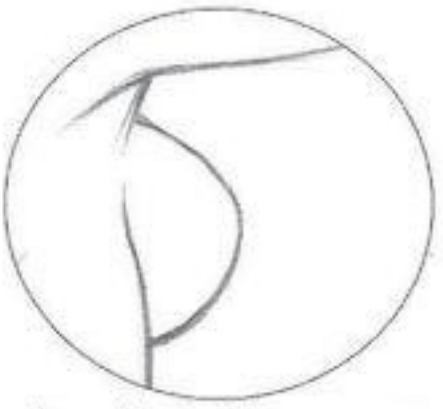
Dibuja líneas curvas que viajen a través de una superficie curva.

Diagrama de rayos X

Boceto inicial: Captura el grosor del cuerpo usando la parte inferior del busto.



Dibuja el tirante.



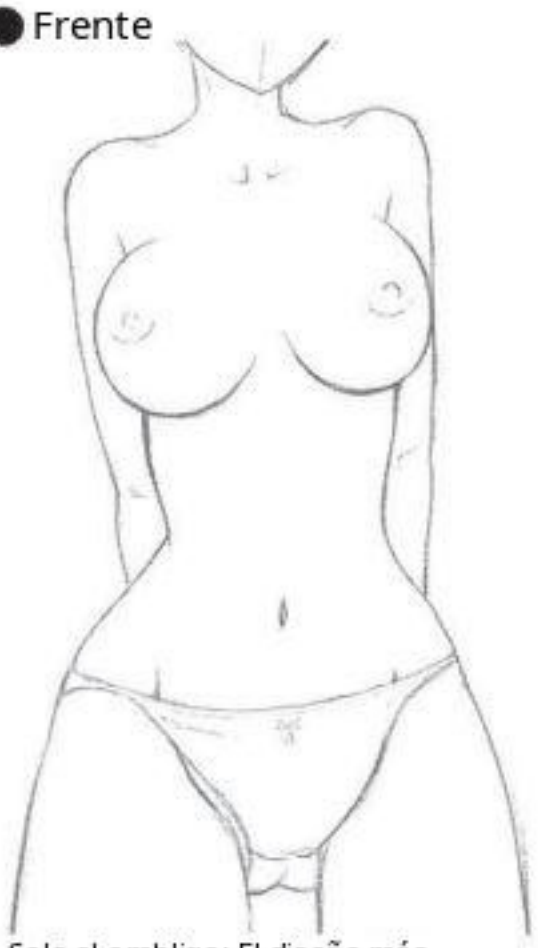
Forma del pecho: Se tiene en cuenta el movimiento mientras se hace la forma atractiva.

Dibujando el torso

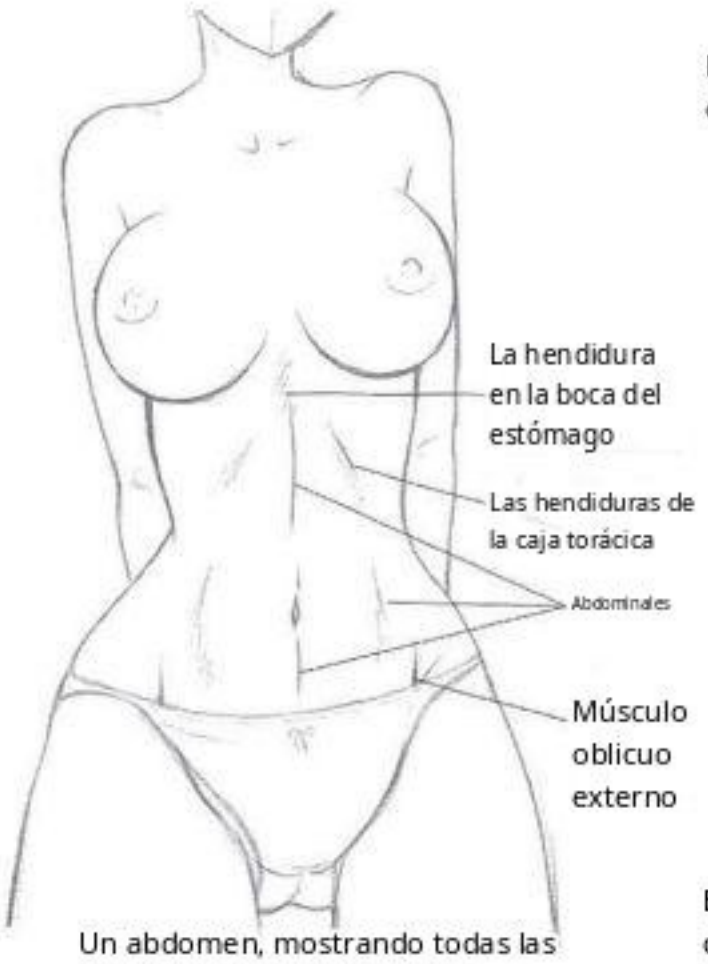
Representación del abdomen

Veamos cómo dibujar el abdomen, así como cuerpos de distintas complexiones. Empecemos por centrarnos en los músculos abdominales.

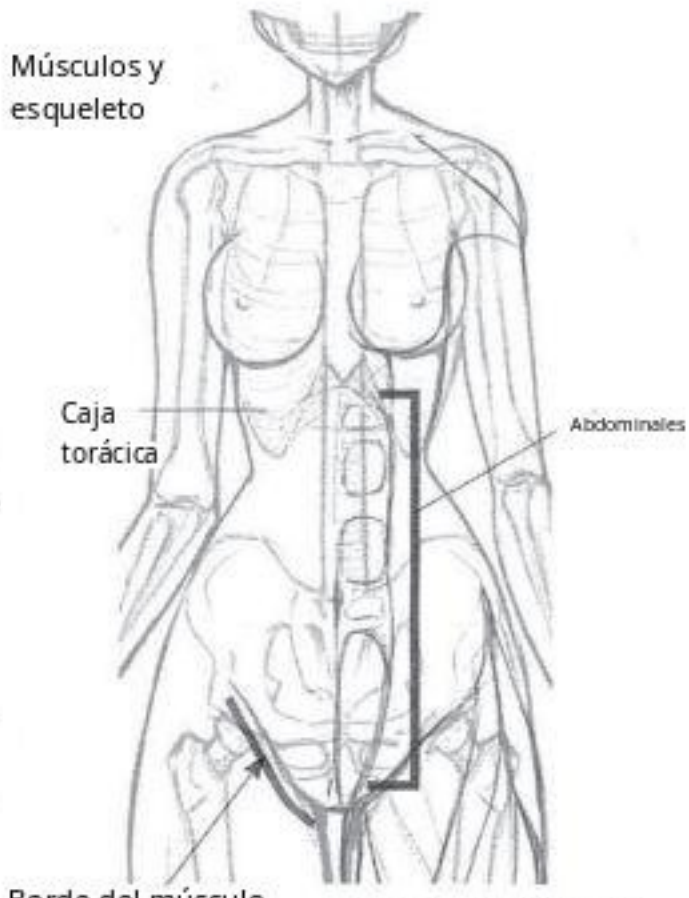
● Frente



Solo el ombligo: El diseño más sencillo para un abdomen.

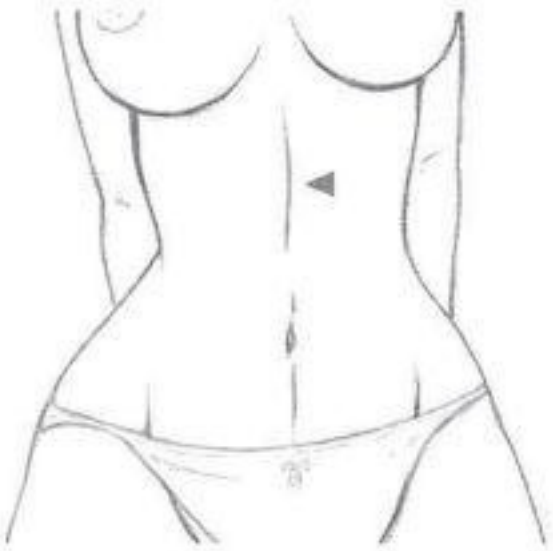


Un abdomen, mostrando todas las hendiduras y protuberancias.



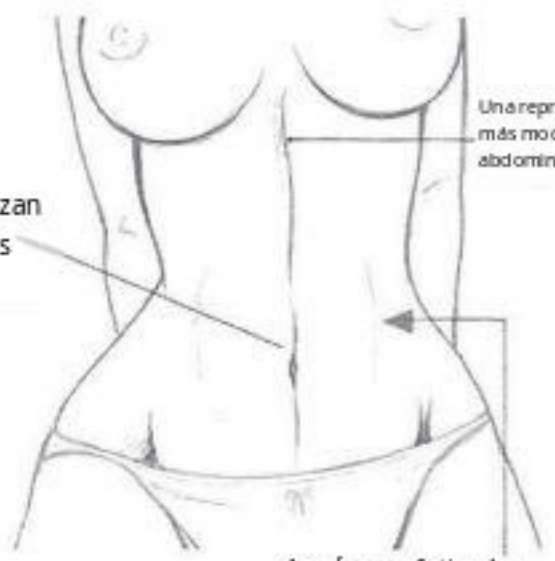
*La anchura y el tamaño de los abdominales dependen de la preferencia personal.

Abdomen con tono muscular



Aquí solo se muestra la línea que representa la hendidura central de los abdominales.

Aquí, el contorno de los abdominales muestra las protuberancias en la parte inferior del abdomen.



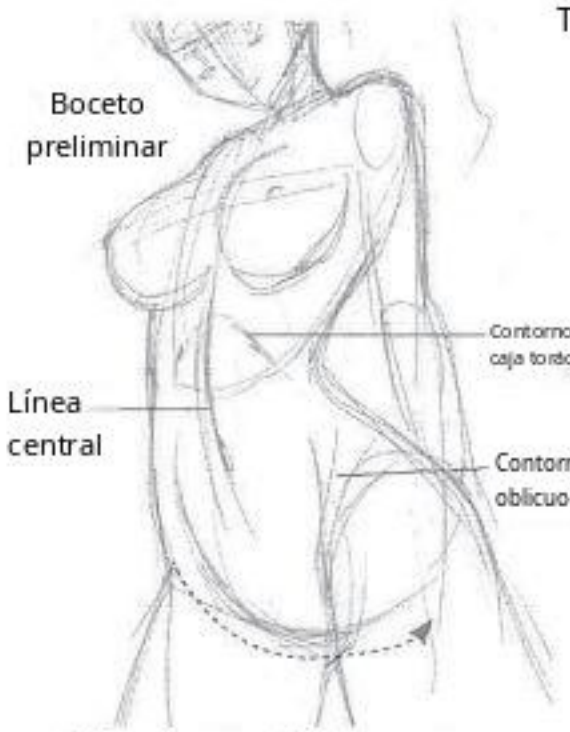
Aquí se enfatiza la hendidura de la boca del estómago.

Se omiten las líneas abdominales alrededor del ombligo.

Se enfatizan la hendidura de la boca del estómago y la zona del ombligo, mientras que las líneas abdominales están ligeramente marcadas.

● Ángulo de 45° hacia arriba

Boceto preliminar



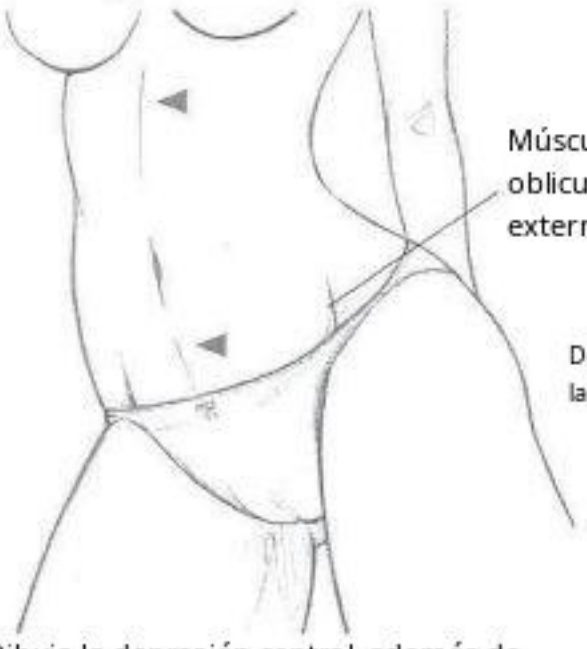
Define claramente las líneas curvas del cuerpo desde el estómago hasta la entrepierna.

Tipo limpio

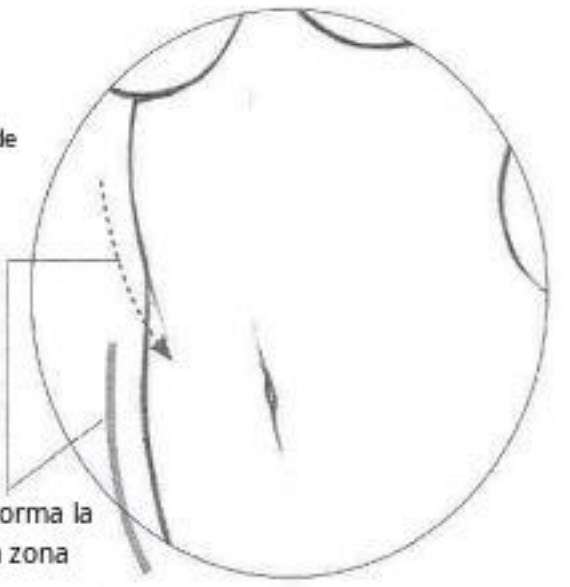
Solo se dibuja el ombligo

Las depresiones que aparecen a los lados del músculo oblicuo externo

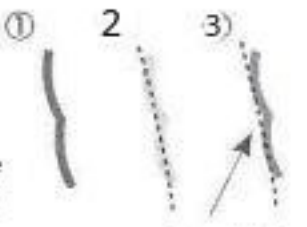
Tipo tonificado



Dibuja la depresión central, además de definir claramente la redondez del músculo oblicuo externo.



Esta línea conforma la redondez de la zona del estómago.



La ondulación del estómago puede representarse mediante las líneas que forman el ombligo.

Ombligo

Se dibujan las depresiones de la boca del estómago, la caja torácica y los oblicuos externos.

Se añaden las líneas abdominales izquierda y derecha, y la depresión central se define menos. Se omiten las líneas debajo del ombligo y algunas de las líneas abdominales inferiores.

Se dibuja la línea central y se define el contorno curvo del cuerpo mientras se traza la figura general.

Varios tipos de cuerpo

Hay varias formas de dibujar diferentes tipos de cuerpo. Echemos un vistazo a algunas maneras sencillas de ajustar la anchura y el grosor del cuerpo, empezando por los tipos esbelto y normal.

• Tipo esbelto y tipo normal

Tipo esbelto

Cuello estrecho

La posición de la axila está aproximadamente al ancho de la cabeza.

Anchura corporal estrecha

Senos pequeños (montañitas)

Ten cuidado de que la pelvis no sobresalga demasiado. Haz que las líneas que bajan desde la caja torácica hasta la pelvis sean muy esbeltas y suaves.

El ancho de la pelvis es estrecho, por lo que los muslos y las piernas también serán esbeltos.

Tipo normal

Cuello grueso

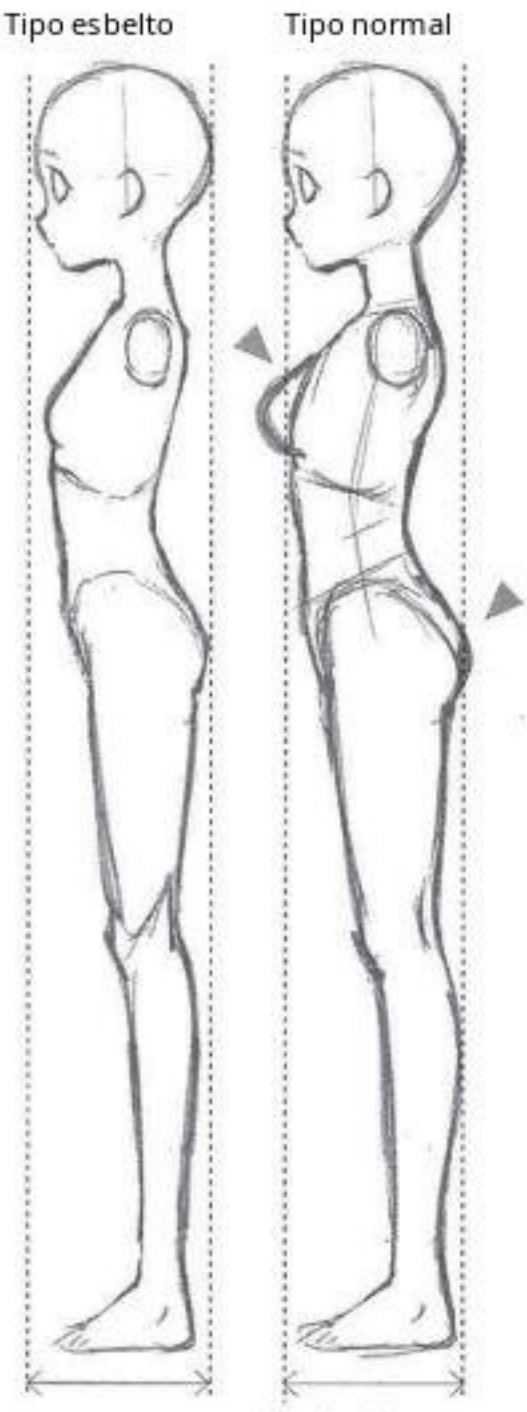
La axila se extiende más allá del ancho de la cabeza.

Anchura corporal amplia

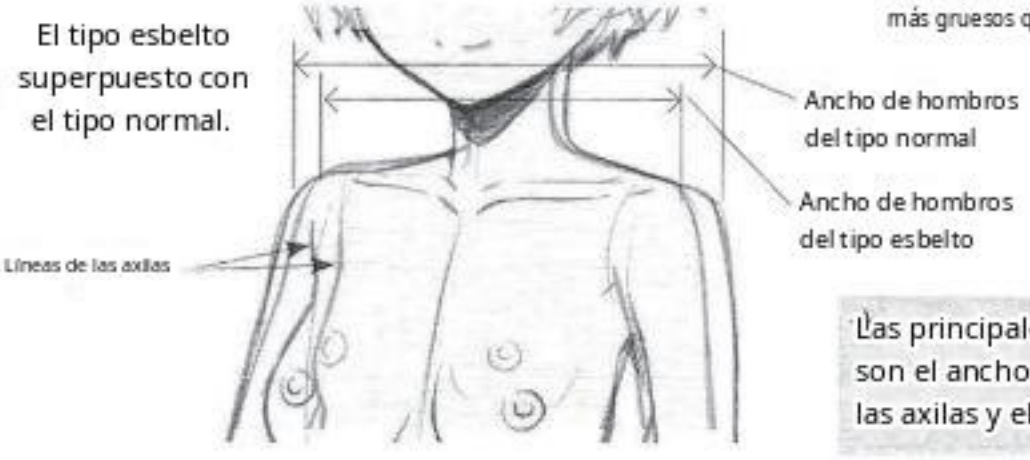
Senos con más volumen (forma de pelota)

Las líneas que se extienden desde la caja torácica hasta la pelvis usan líneas inclinadas rectas a medida que la pelvis se ensancha.

A medida que la anchura y el grosor del cuerpo aumentan, el cuello, los brazos, los muslos y las piernas también se vuelven más gruesos que en el tipo esbelto.



El tipo esbelto superpuesto con el tipo normal. No solo el pecho y los glúteos son diferentes, hay un grosor variable en las áreas del cuello, la escápula y la cintura.



Las principales diferencias entre los tipos son el ancho de los hombros, la posición de las axilas y el ancho de la pelvis.

Proceso de dibujo

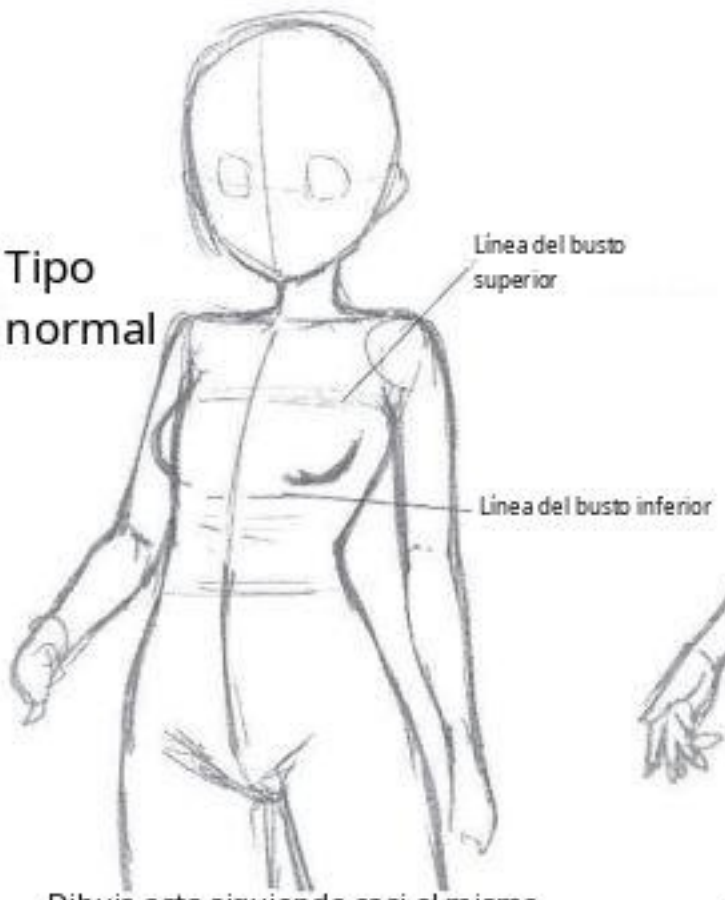
Tipo esbelto

Contorno general: No se dibujan los senos.

Relleno: El contorno se aclara. Se añaden pequeños relieves en el pecho. Las curvas de la cintura se hacen sutiles a propósito.

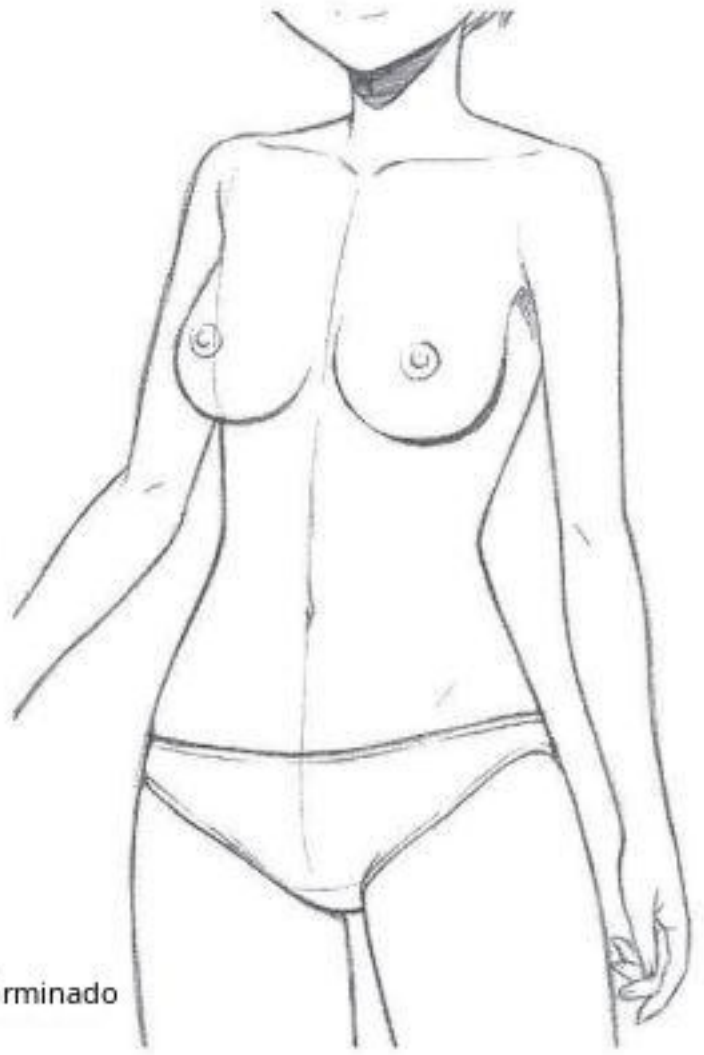
Termina después de añadir los pezones, las areolas y la ropa interior.

Tipo normal



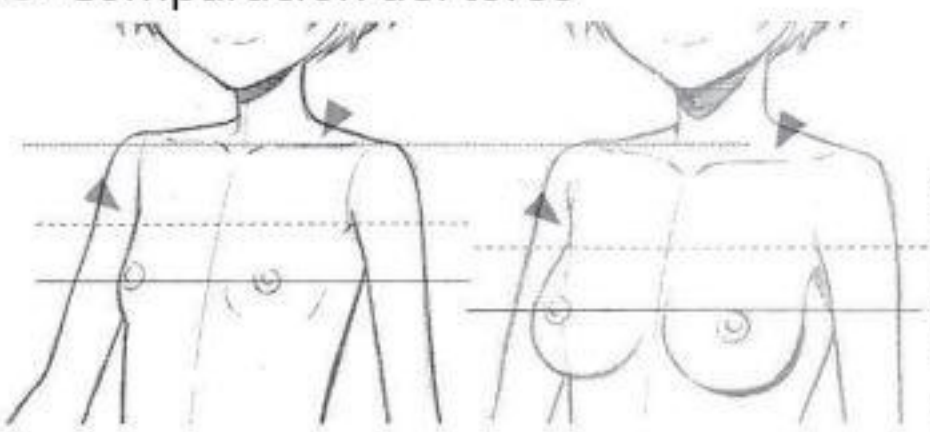
Dibuja esto siguiendo casi el mismo proceso que en el tipo esbelto. Añade los contornos de los senos y define claramente la silueta.

Define el contorno. Dales forma a los senos.



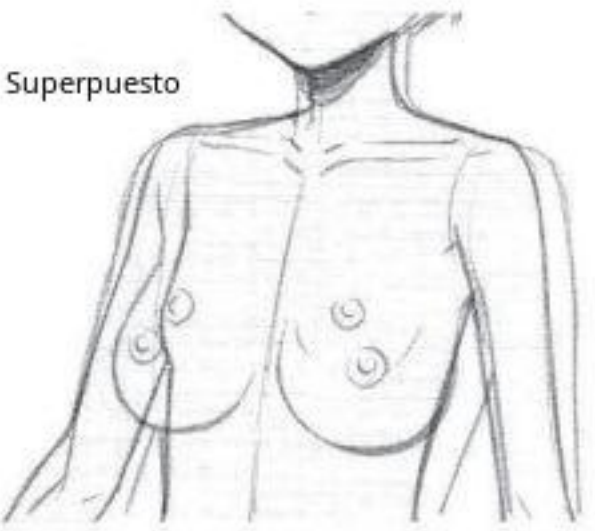
Terminado

● Comparación del torso



Al cambiar el ancho de los hombros y el grosor del cuerpo, la clavícula y las posiciones del busto superior cambian. Sus posiciones en el tipo normal son más bajas en comparación con el tipo esbelto, lo que hace que el tipo normal se vea más robusto.

Superpuesto

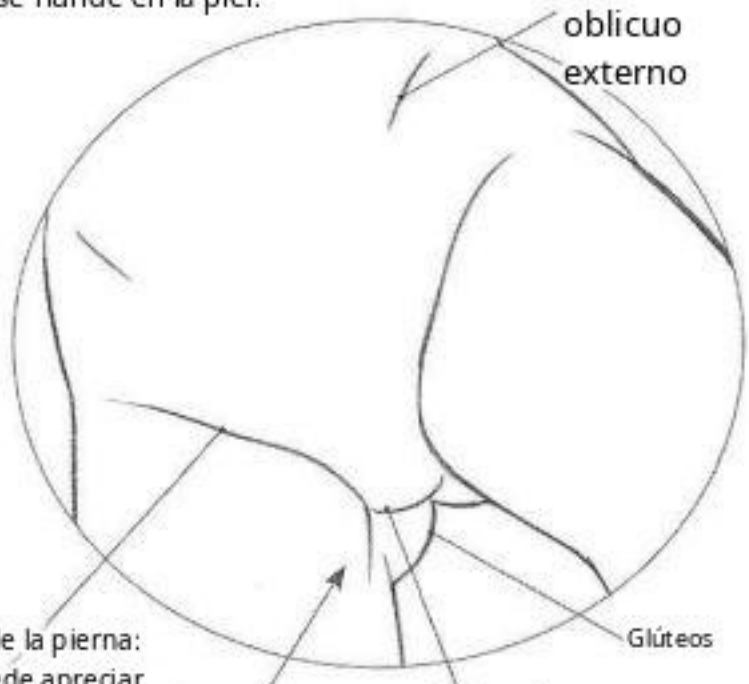


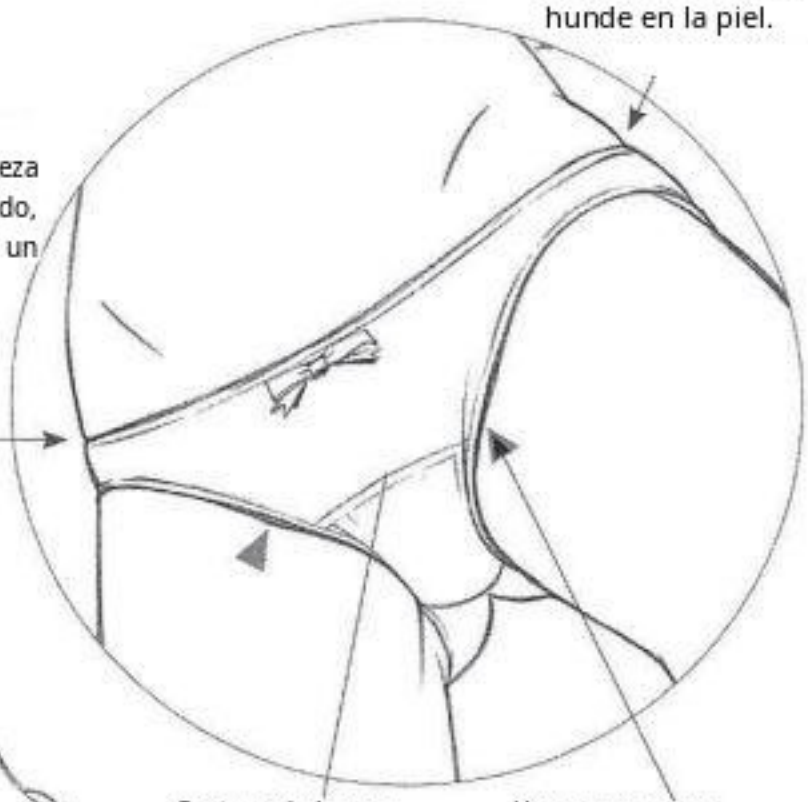
Dibujar la zona donde se conectan las piernas y la región entre ellas

Las articulaciones de la cadera están cubiertas por carne y no aparecen en la superficie. Echemos un vistazo a las representaciones de la base de las piernas, la entrepierna y los glúteos.

Características alrededor de la base

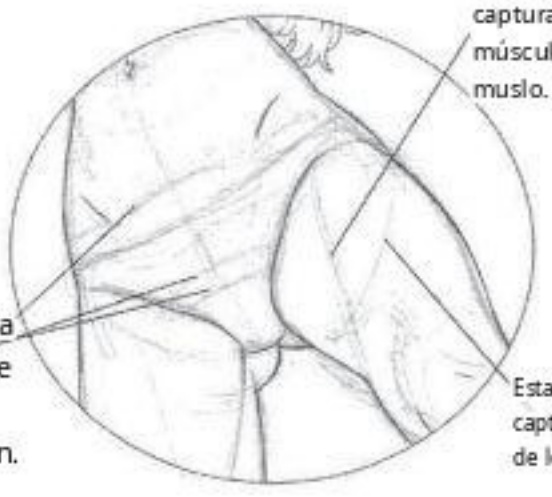
La textura de la carne se puede crear usando líneas curvas. Al dibujar ropa interior, es importante que parezca que se hunde en la piel.



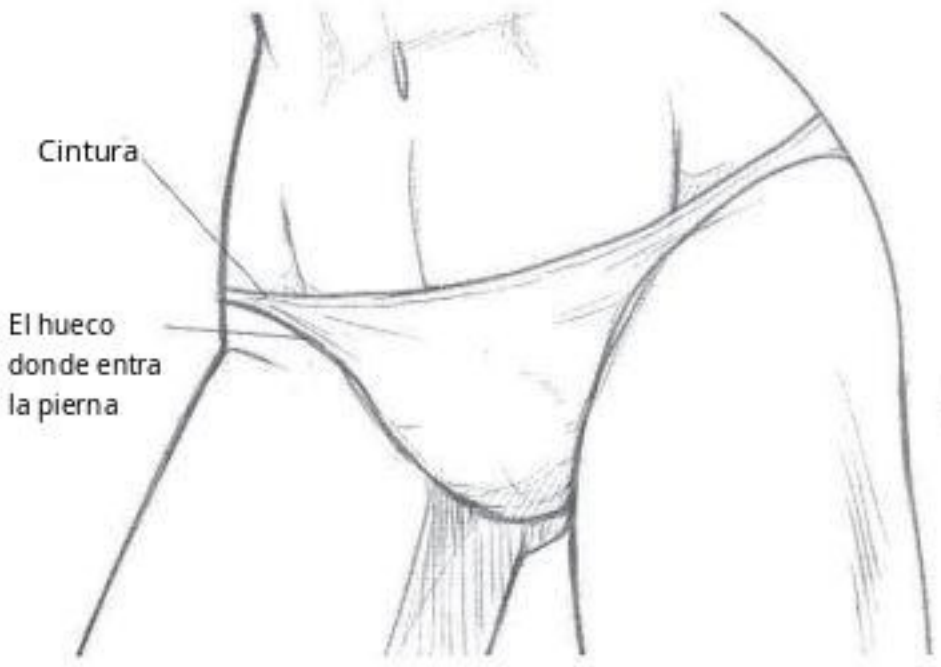


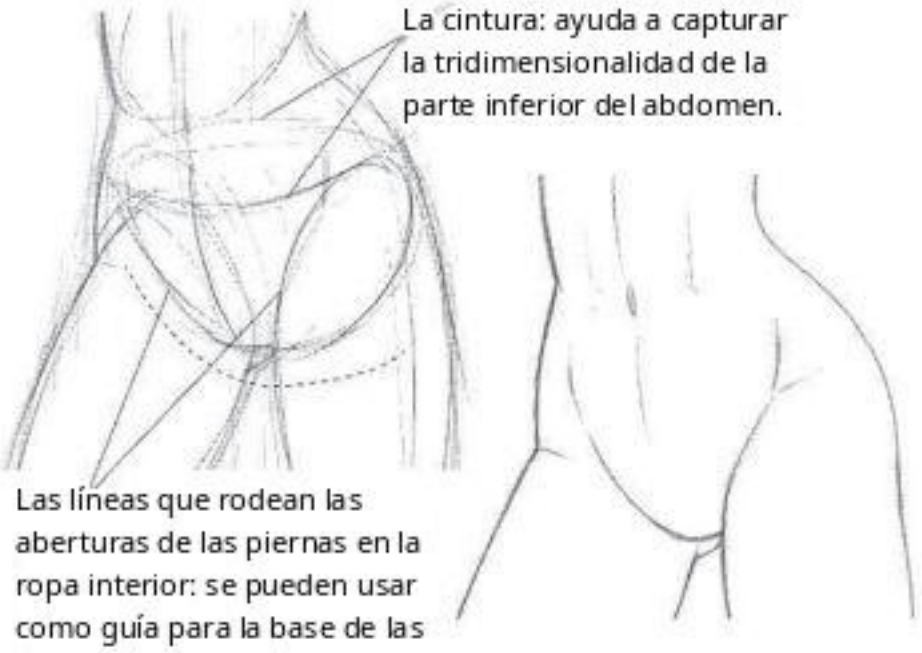
A

Consejos de dibujo

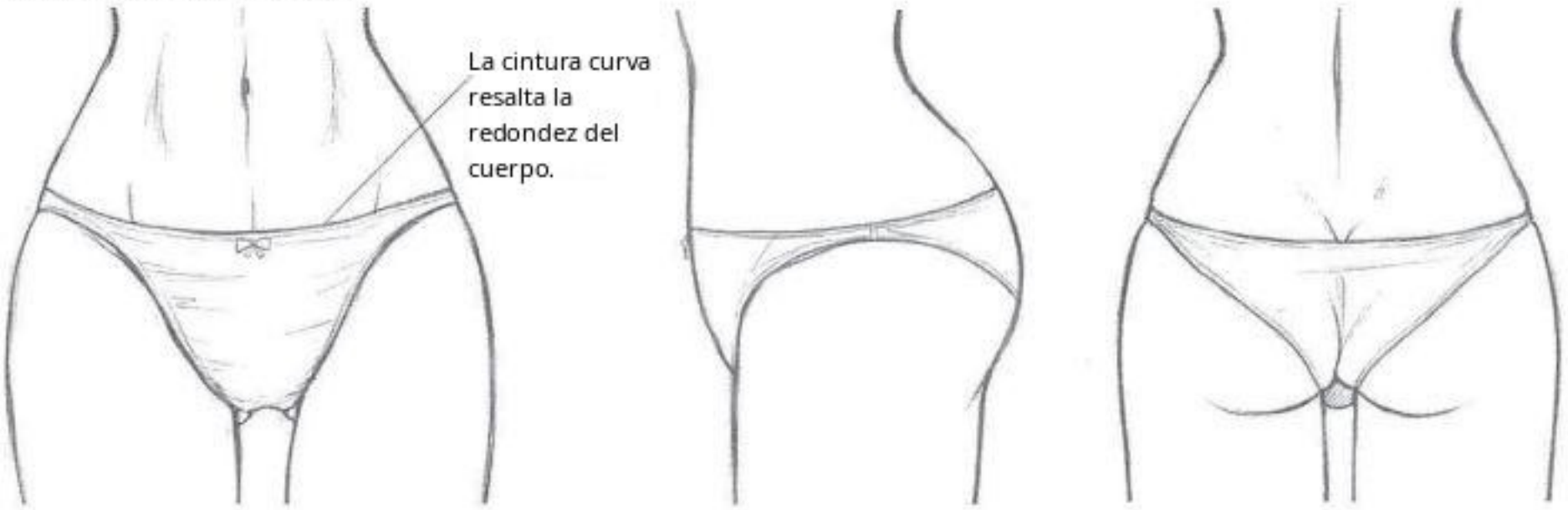


Dibujar ropa interior y el área donde se conectan las piernas

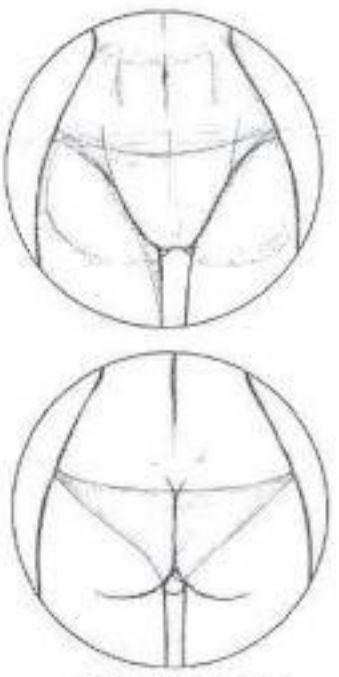




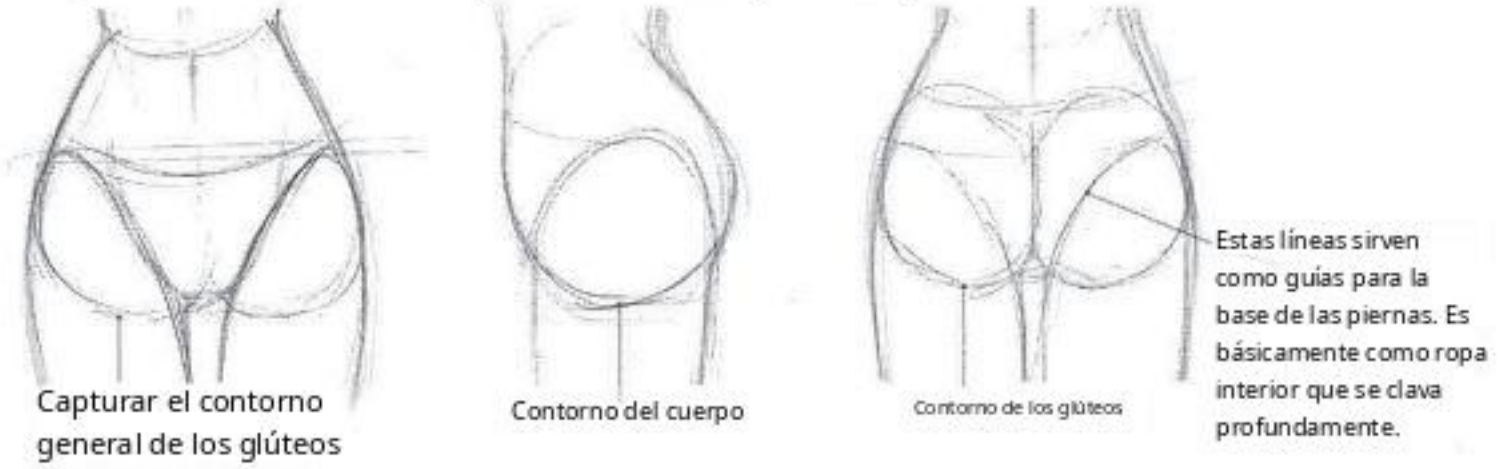
Ejemplos de ropa interior



Entrepierna sin ropa interior



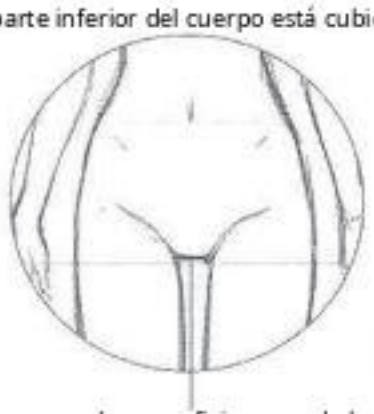
Dibujar alrededor de la entrepierna: contorno y boceto preliminar



Dibujando la conexión de las piernas desde un ángulo contrapicado

Parte frontal de la entrepierna

Esto implica dibujar una región del cuerpo con la que la mayoría de la gente no está familiarizada. Aprendamos a dibujar la entrepierna observando cómo se conectan las piernas a ella. La parte inferior del cuerpo está cubierta de carne blanda.



La superficie curva de la parte frontal de la entrepierna se enfatiza cuando se observa desde un ángulo contrapicado.

Diagrama del cuerpo desde un ángulo contrapicado

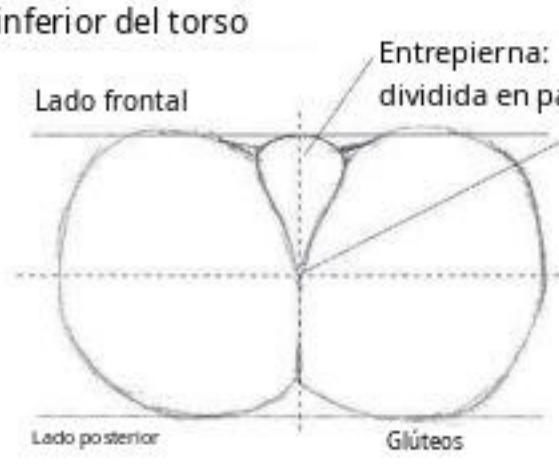
El torso se divide en diferentes secciones transversales.

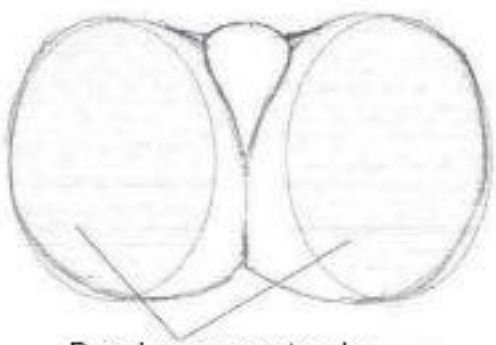
Donde se conectan las piernas

La pierna se corta en diferentes secciones transversales. Los calcetines altos y similares estarían aproximadamente en esta línea.

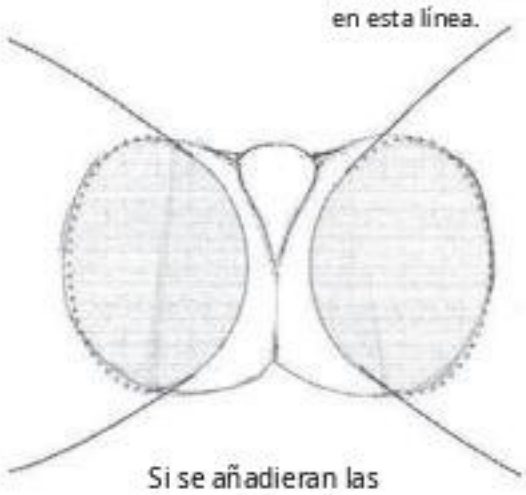
Parte más baja del cuerpo (debajo del torso)

Diagrama de la parte inferior del torso





Donde se conectan las piernas: los muslos son elipses verticales.



Si se añadieran las líneas de las piernas

Las líneas musculares alrededor de la entrepierna: añaden más tridimensionalidad, pero pueden omitirse.

Esqueleto del personaje

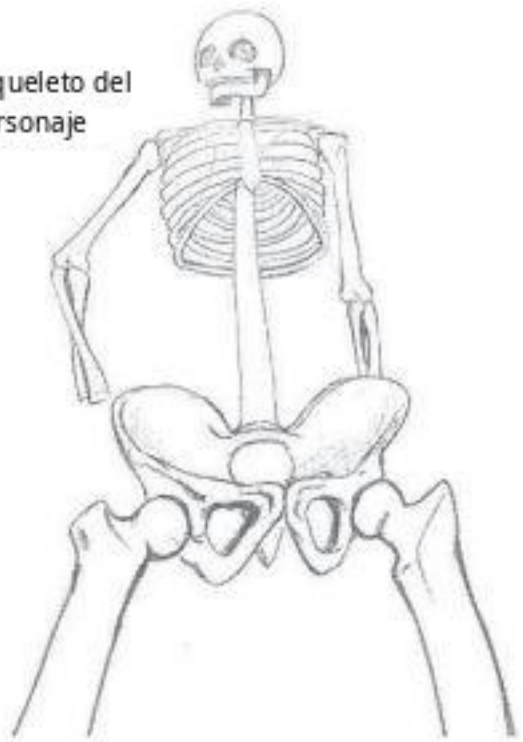
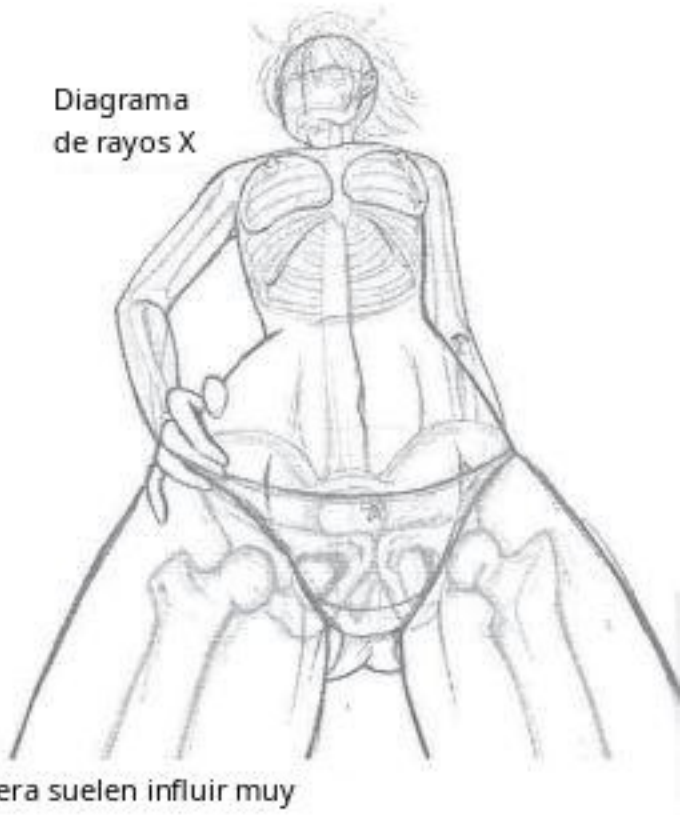
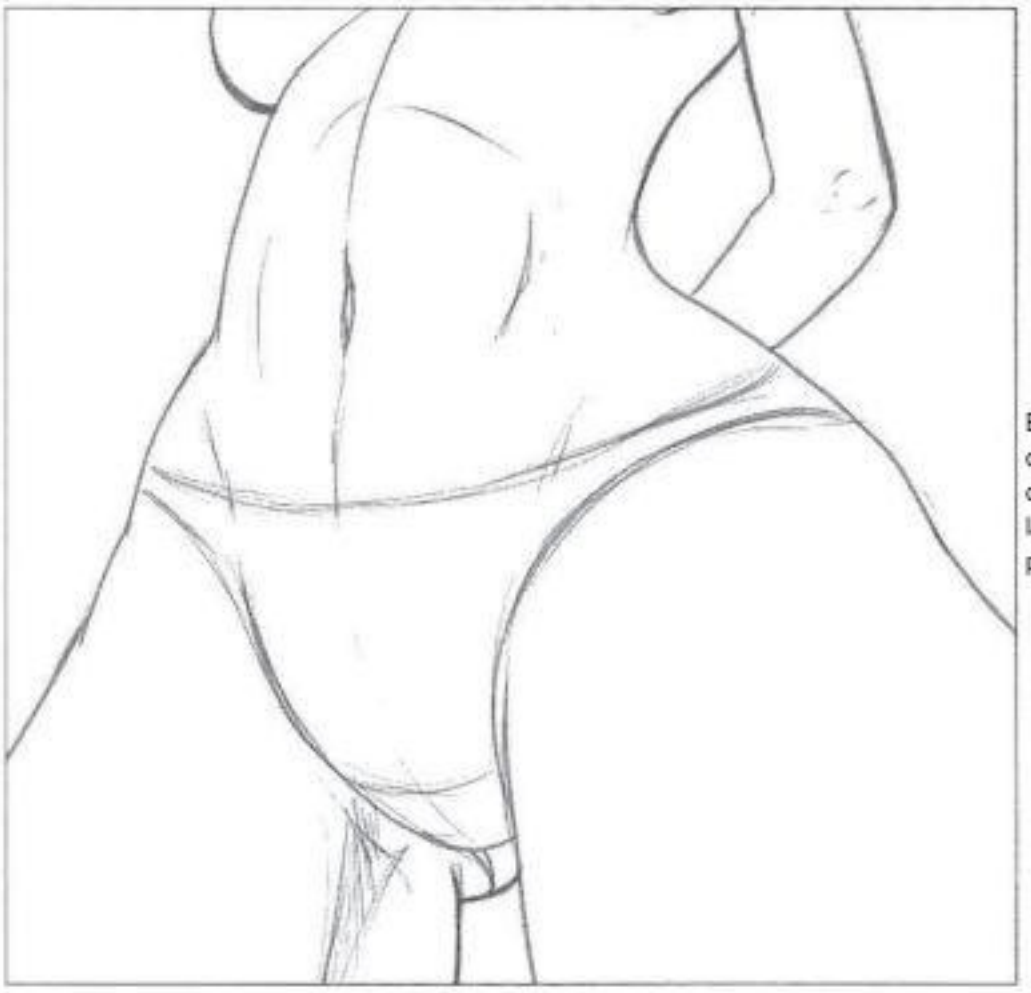


Diagrama de rayos X



La pelvis y las articulaciones de la cadera suelen influir muy poco en el contorno general.

● Ángulo de 45°

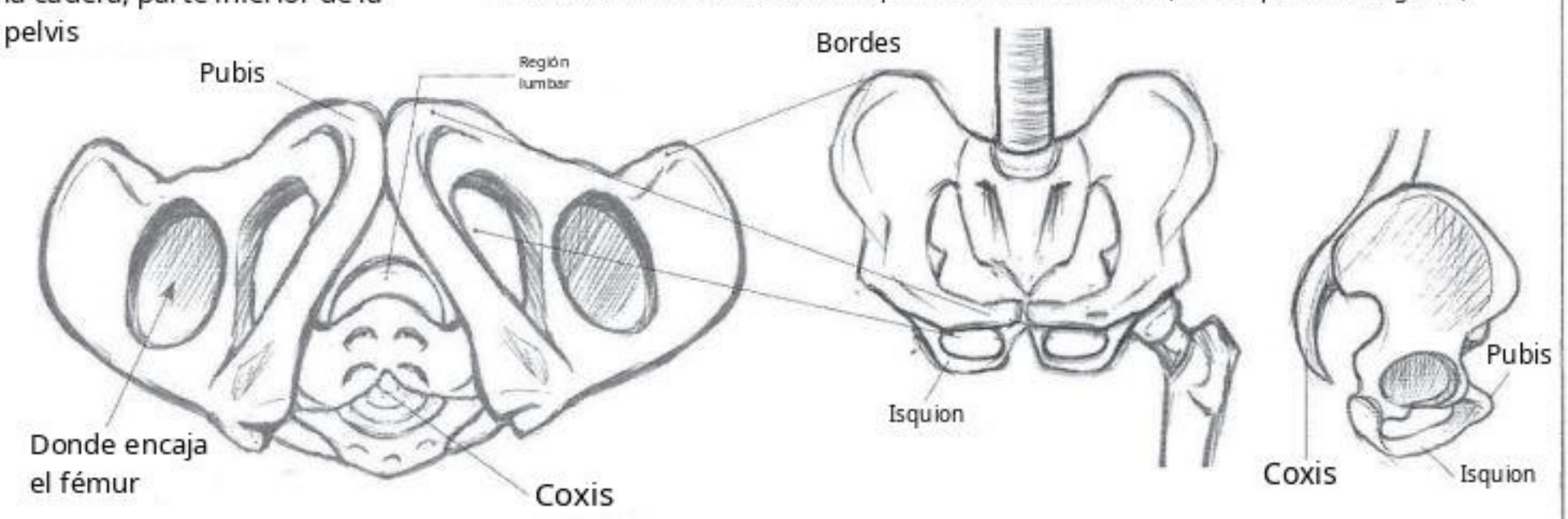


La zona de la entrepierna tiene una redondez. Dibújala con una línea curva suave que se extienda hacia abajo desde la parte inferior del torso.

Usa la línea que llega hacia la parte frontal de la entrepierna y la elipse formada por el contorno de los glúteos como guías para dibujar dónde comienza la pierna.

Referencia: Articulaciones de la cadera, parte inferior de la pelvis

Las articulaciones de la cadera están enterradas dentro del torso, por lo que no se distinguen desde el exterior. Los bordes de la pelvis a veces sobresalen (en los tipos más delgados).



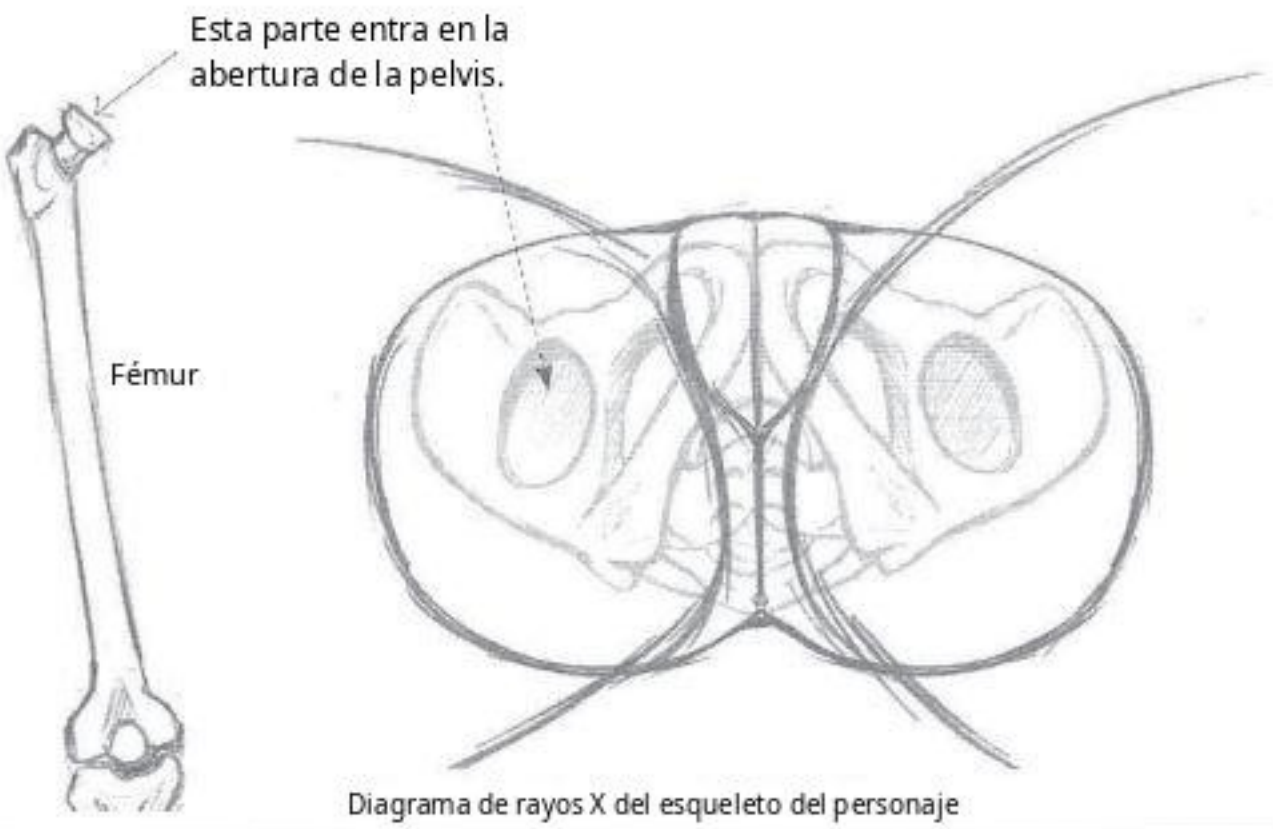
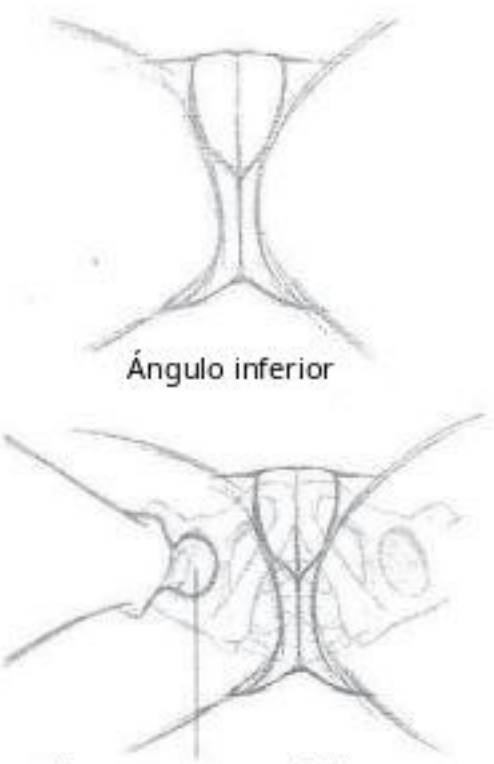


Diagrama de rayos X del esqueleto del personaje



Parte trasera de la entrepierna

● Ángulo de 45°

Ángulo de toma desde la rodilla hacia arriba

Sin ropa interior

El torso se dibuja con la imagen de la zona de la entrepierna curvándose hacia el frente.

Donde se conectan las piernas

Esqueleto del personaje

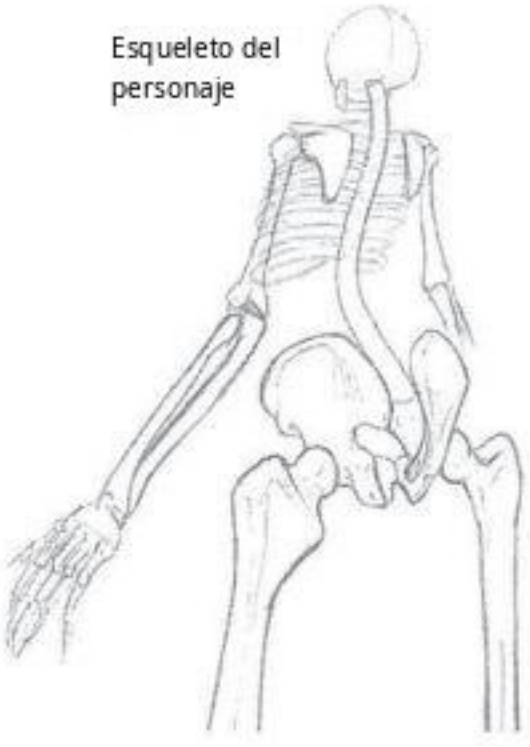
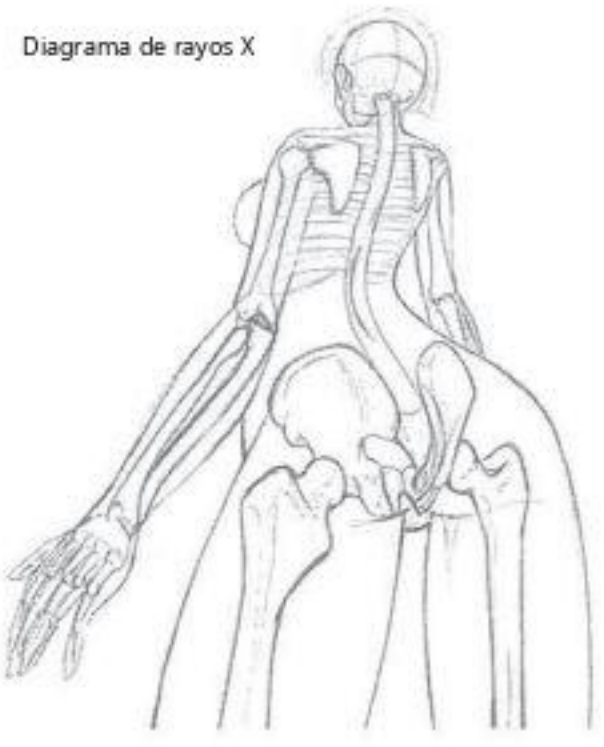
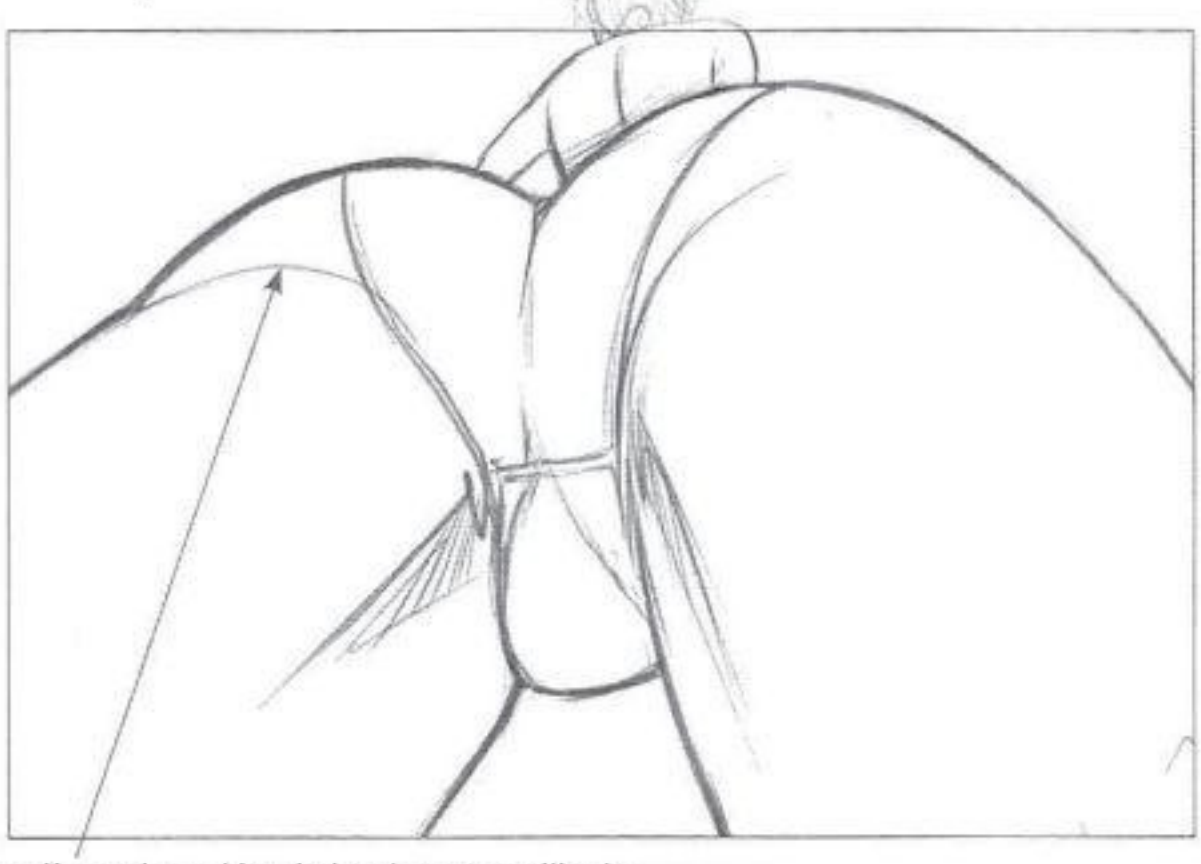


Diagrama de rayos X



Ejemplo de error: Se enfatiza demasiado la entrepierna y se ve demasiado de la parte inferior del cuerpo desde este ángulo.

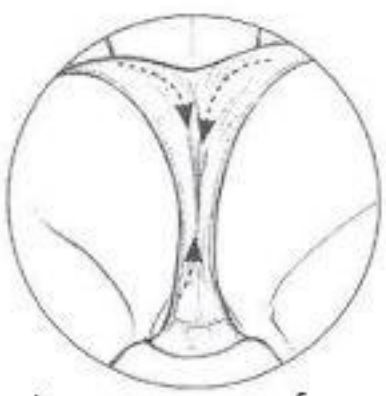
● Ángulo contrapicado



La línea de unión de la pierna se dibuja finamente. Se puede omitir.

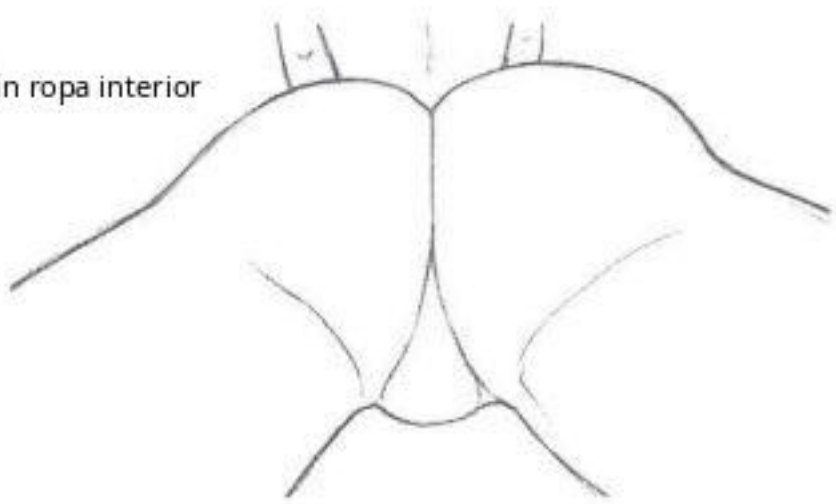
Sin ropa interior: La línea de los glúteos se dibuja de forma más marcada.

● Piernas abiertas

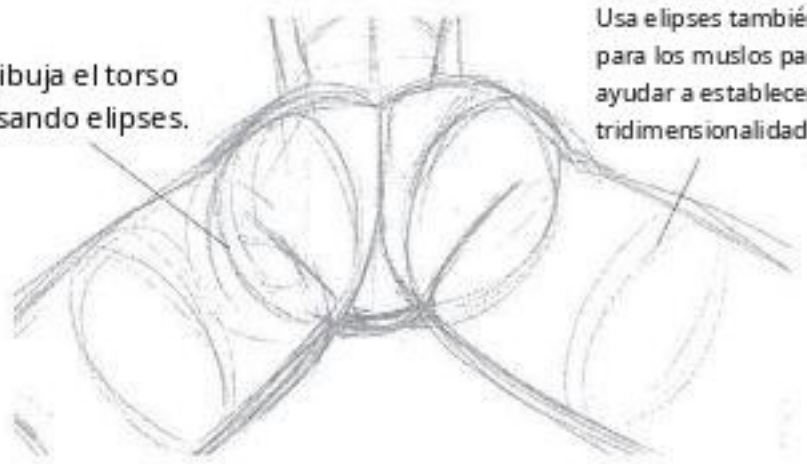


La arruga que se forma al succionarse la tela

Sin ropa interior

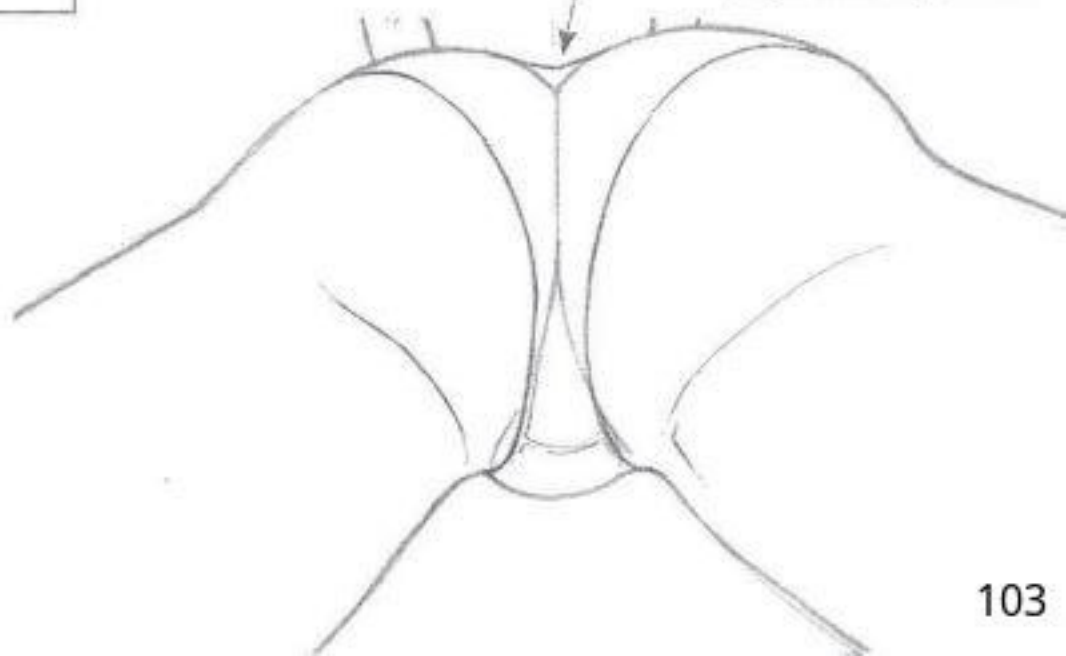


Dibuja el torso usando elipses.



Usa elipses también para los muslos para ayudar a establecer la tridimensionalidad.

La ropa interior está un poco más alta que el pliegue entre los glúteos.

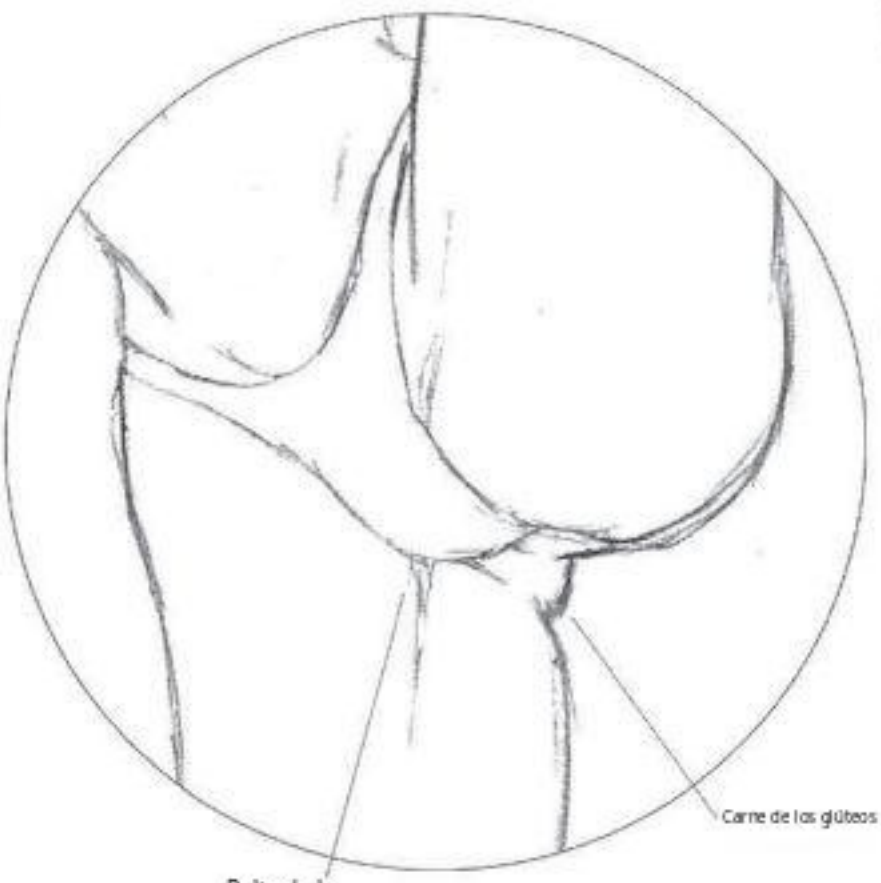


Boceto preliminar del cuerpo entero en esta postura: idea general.

Dibujando la unión de las piernas en poses de acción

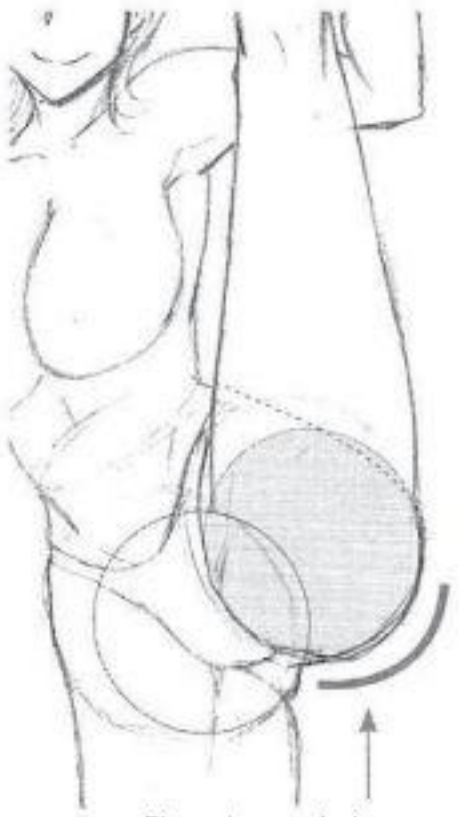
La apariencia de la entrepierna cambiará según cómo se muevan las piernas. Echemos un vistazo a varias posiciones de la entrepierna y las piernas.

De pie con una pierna levantada

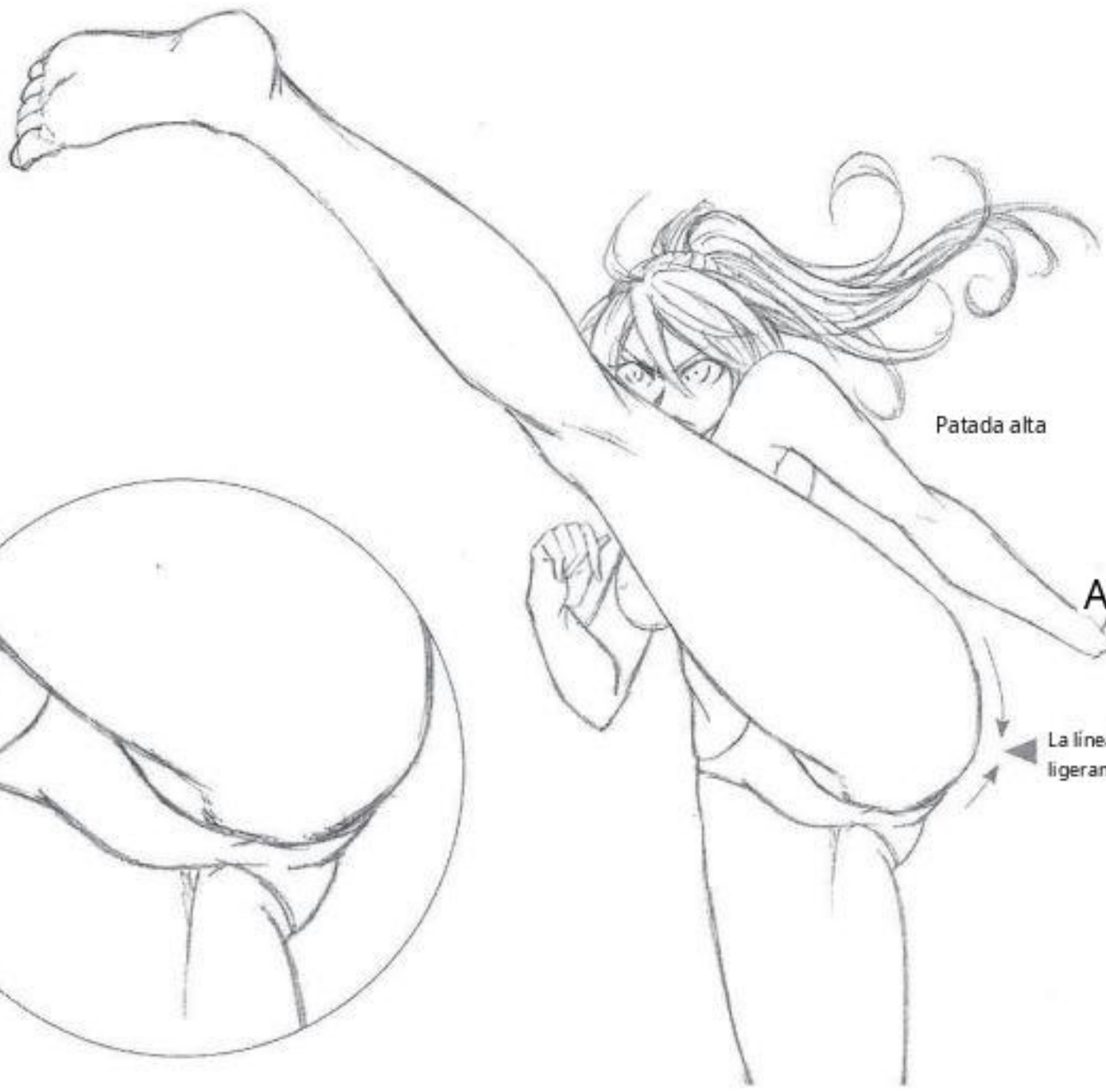


Carne de los glúteos

Bulto de la entrepierna



El contorno de los glúteos se refleja aquí.

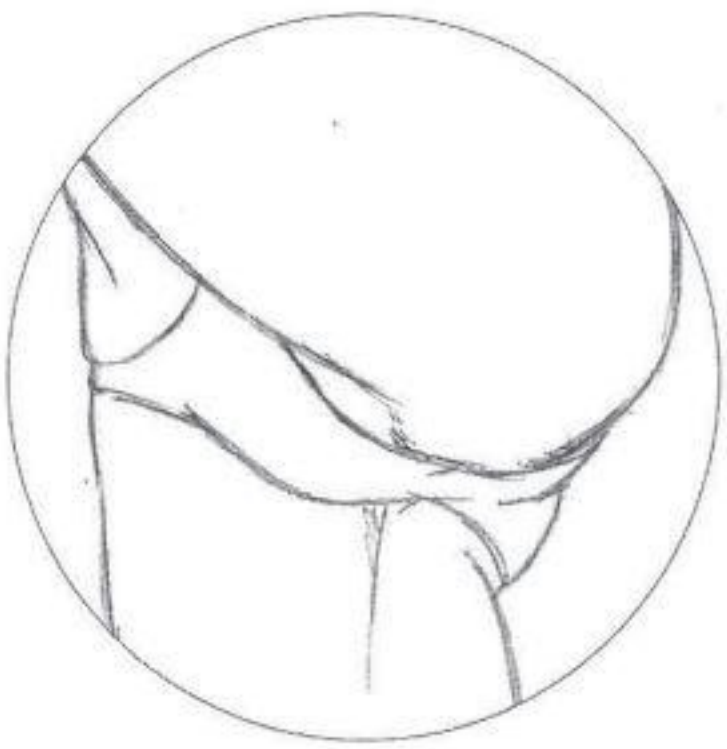


Patada alta

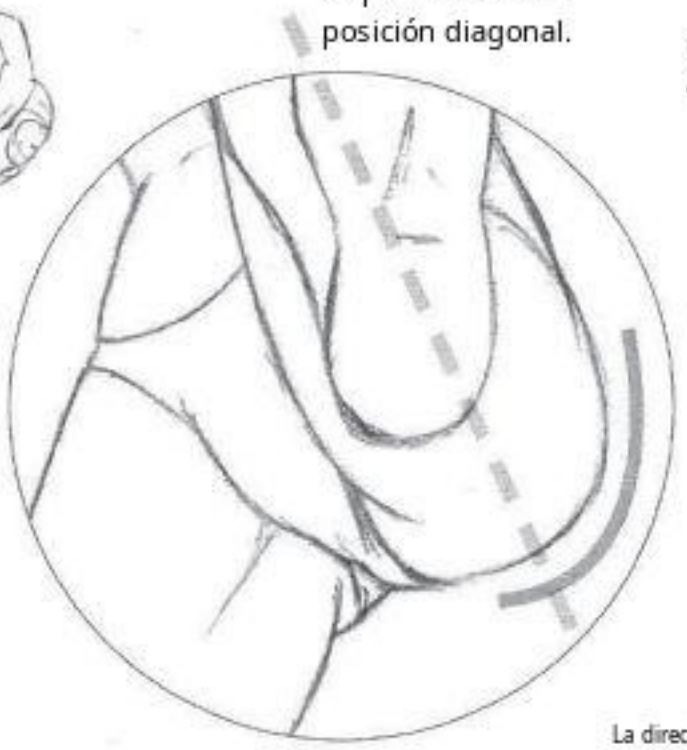
Torso detrás de la pierna

ABR

La línea se vuelve ligeramente afilada aquí.

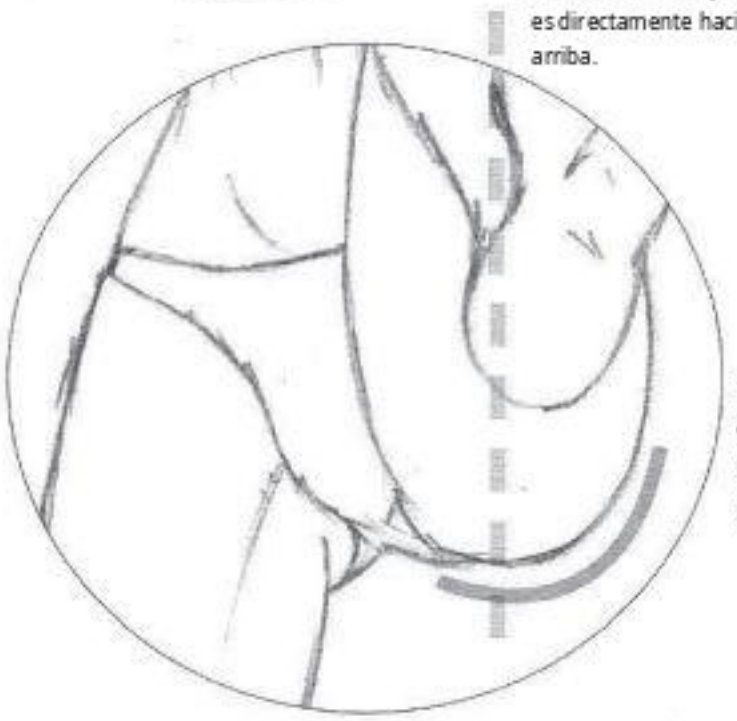


Salto + Patada



La pierna está en posición diagonal.

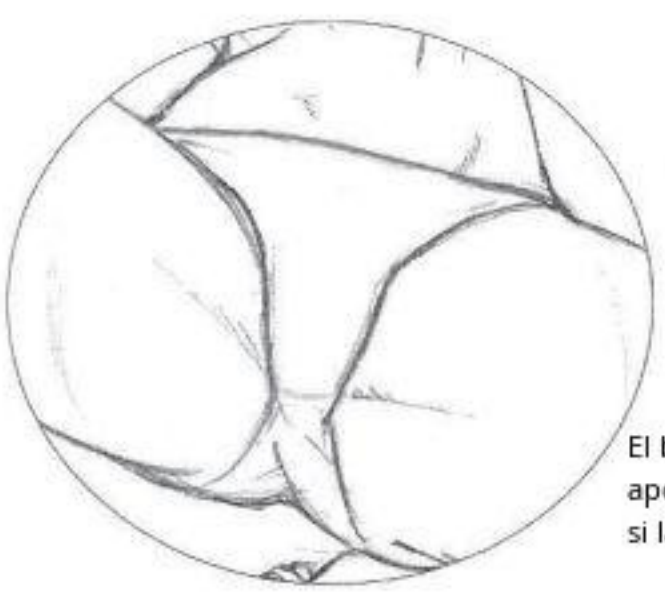
Patada hacia arriba



La dirección de la pierna es directamente hacia arriba.

La curvatura de los glúteos cambiará dependiendo de la dirección hacia la que se lance la patada.

Patada voladora



El bulto de la entrepierna es apenas visible desde el frente si las piernas están abiertas.

Inicio de la patada giratoria

Solo una pequeña parte de la entrepierna no está cubierta por la pierna.

Dibuja con cuidado las líneas curvas de la zona de la entrepierna, aunque la mayor parte termine cubierta. La forma de la ropa interior ayudará con esto.

Patada frontal: el muslo está levantado.

Torso detrás de la pierna

Usa la línea central para ayudarte a captar el bulto de la entrepierna.

Patada media

Torso detrás de la pierna

Se enfatiza la redondez y la textura de los glúteos.

Apariencia de la entrepierna y los glúteos

Hay zonas de los glúteos que no se dibujan dependiendo de la situación. Ángulos ligeramente superiores o inferiores pueden cambiar lo que se alcanza a ver.

A B Y

No se ven los glúteos.

Se ven los glúteos.

A

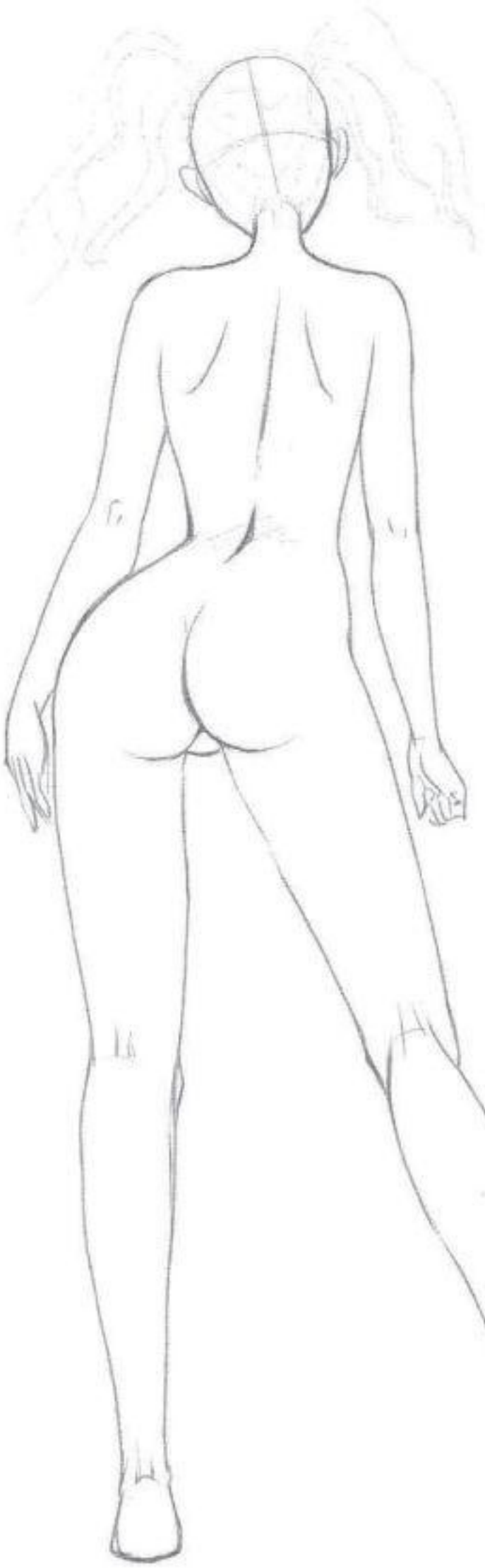
B

Estrictamente hablando, "A" sería un ejemplo de alguien a quien le toman una foto justo de frente. Si se toma un poco más atrás y desde un ángulo más bajo, el resultado sería algo como "B". Hay casos en los que los glúteos pueden verse incluso desde un ángulo frontal normal para que la apariencia general sea más atractiva. Intenta dibujar teniendo esto en cuenta.

Dibujando el trasero

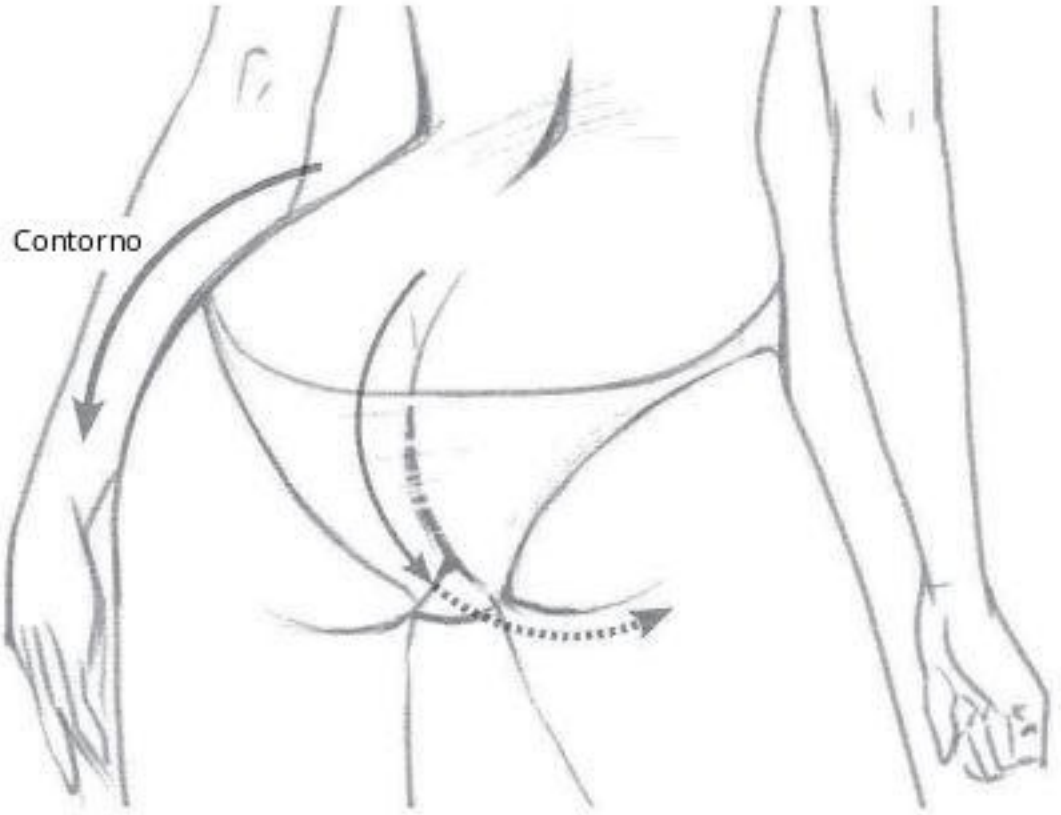
Postura de pie

Inclinándose

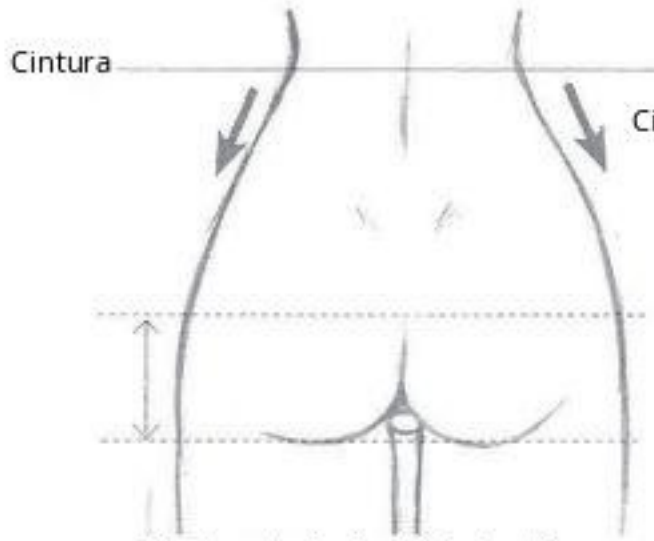


Estos son dibujos enfocados en el trasero. Echemos un vistazo a varias representaciones de traseros.

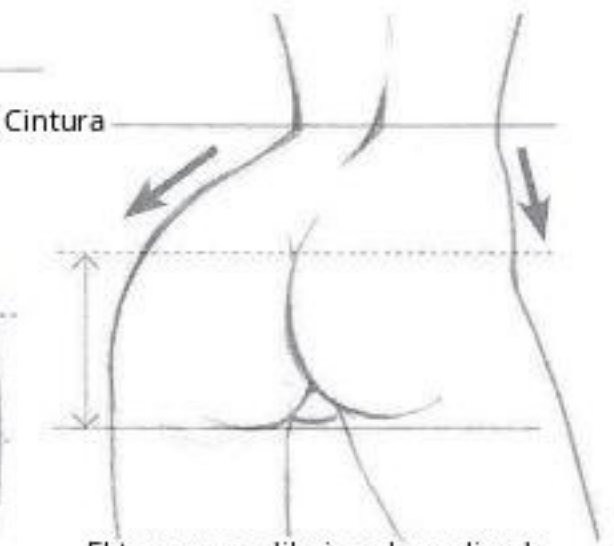
Hablando en términos normales, las protuberancias del trasero causan la formación de una hendidura. Presta mucha atención a cómo se extiende el trasero desde la cintura.



Un trasero desde un ángulo de 45°: La curva de la hendidura del trasero debe dibujarse usando el contorno como guía.



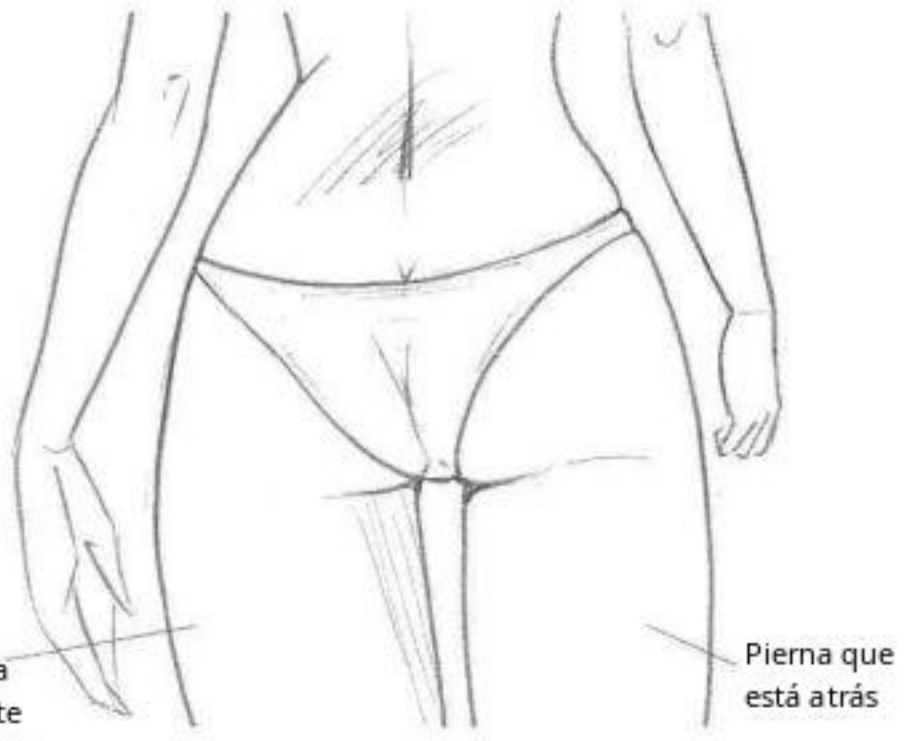
Directamente desde atrás: La hendidura del trasero forma una línea recta. La hendidura en realidad comienza desde abajo y es bastante corta.



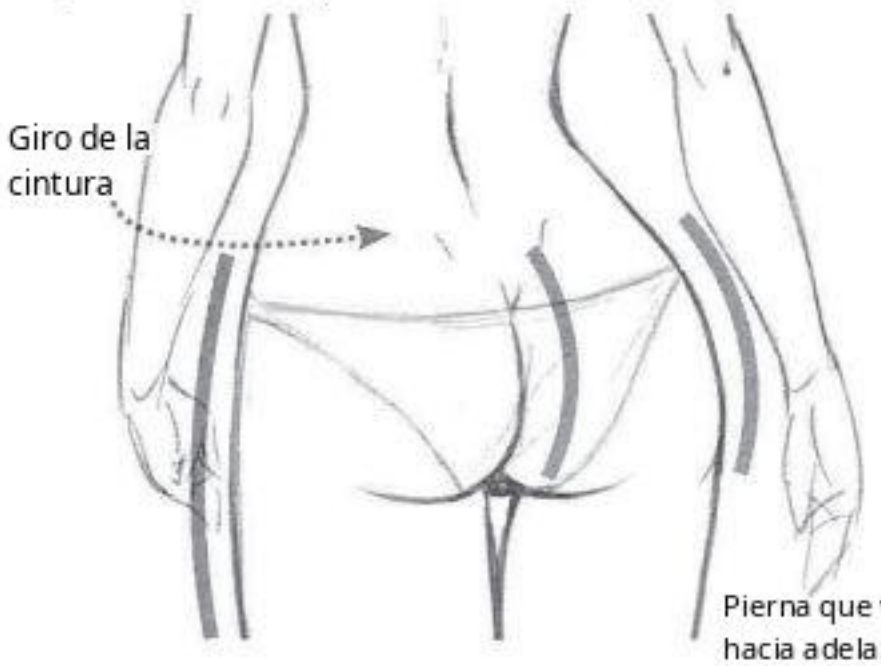
El trasero se dibuja sobresaliendo y desde un ángulo bajo. El trasero está más enfatizado.

Referencia de diseño de cuerpo completo

Caminando desde atrás



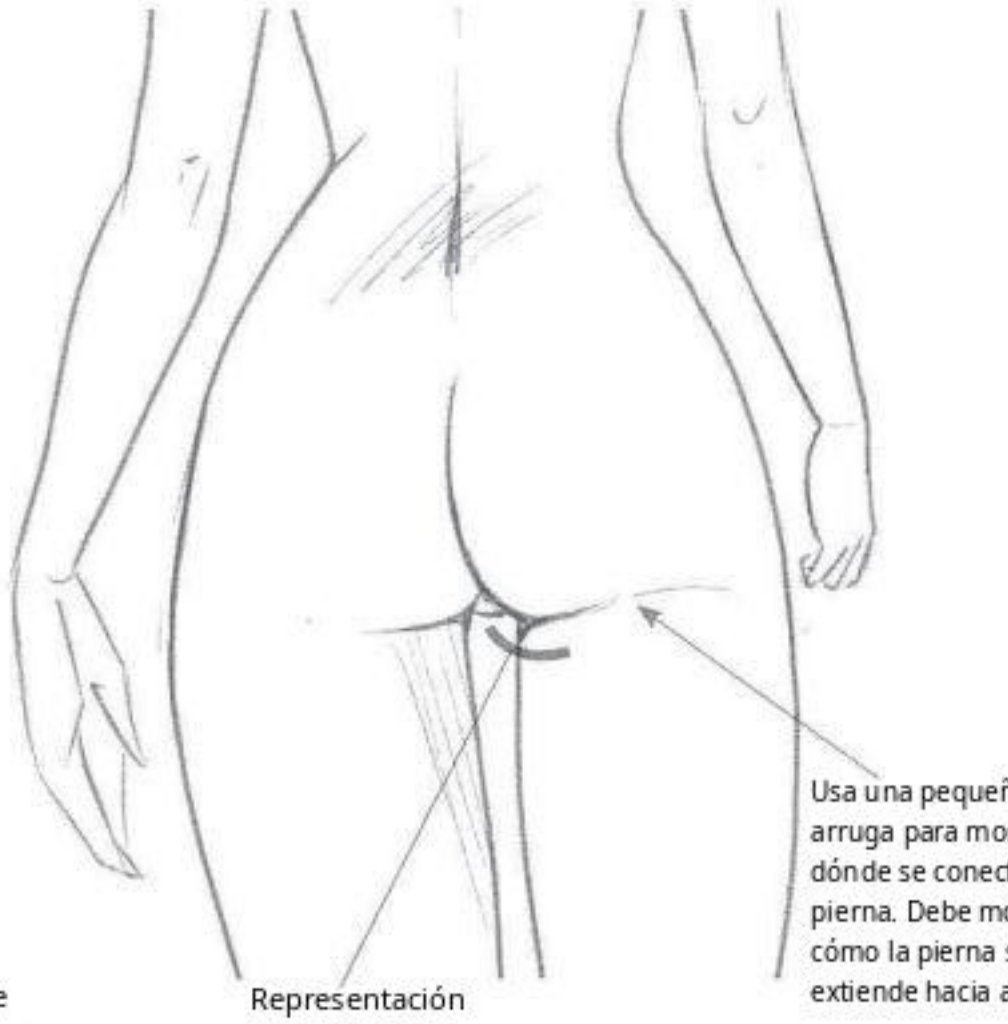
Presta mucha atención a la curvatura de los glúteos y las líneas de las piernas.



La diferencia en los glúteos depende de cómo camine la persona y dónde

Una pose de caminata normal. La cintura tiene un giro pronunciado, lo que hace que la forma en que sobresale el glúteo esté más definida. La distinción entre las piernas delantera y trasera es también más fuerte.

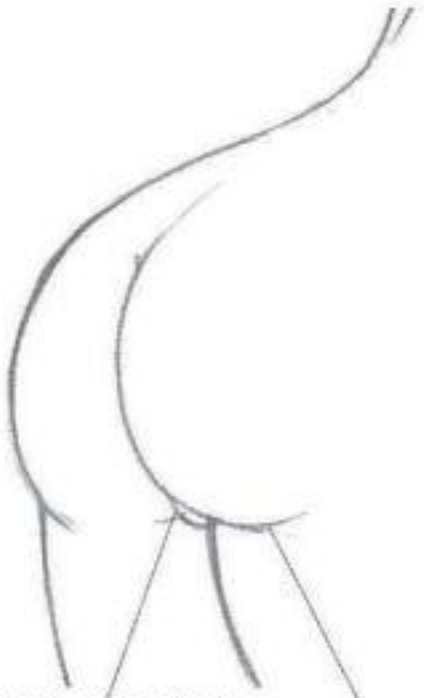
El giro de la cintura no está enfatizado. Los glúteos sobresalen casi a la misma altura. Las líneas alrededor de los glúteos muestran qué piernas están al frente o atrás.



Representación de los glúteos

Empujando la cadera hacia atrás

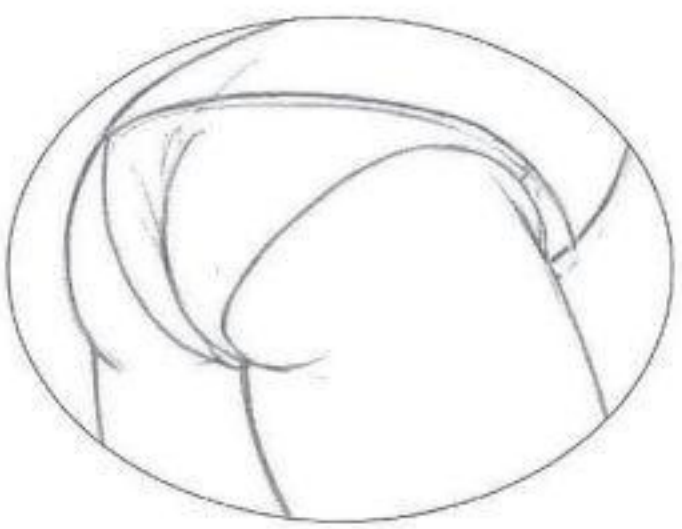
● Trasero pequeño y lindo



Se puede ver parte de la entrepierna. Esto se puede omitir.

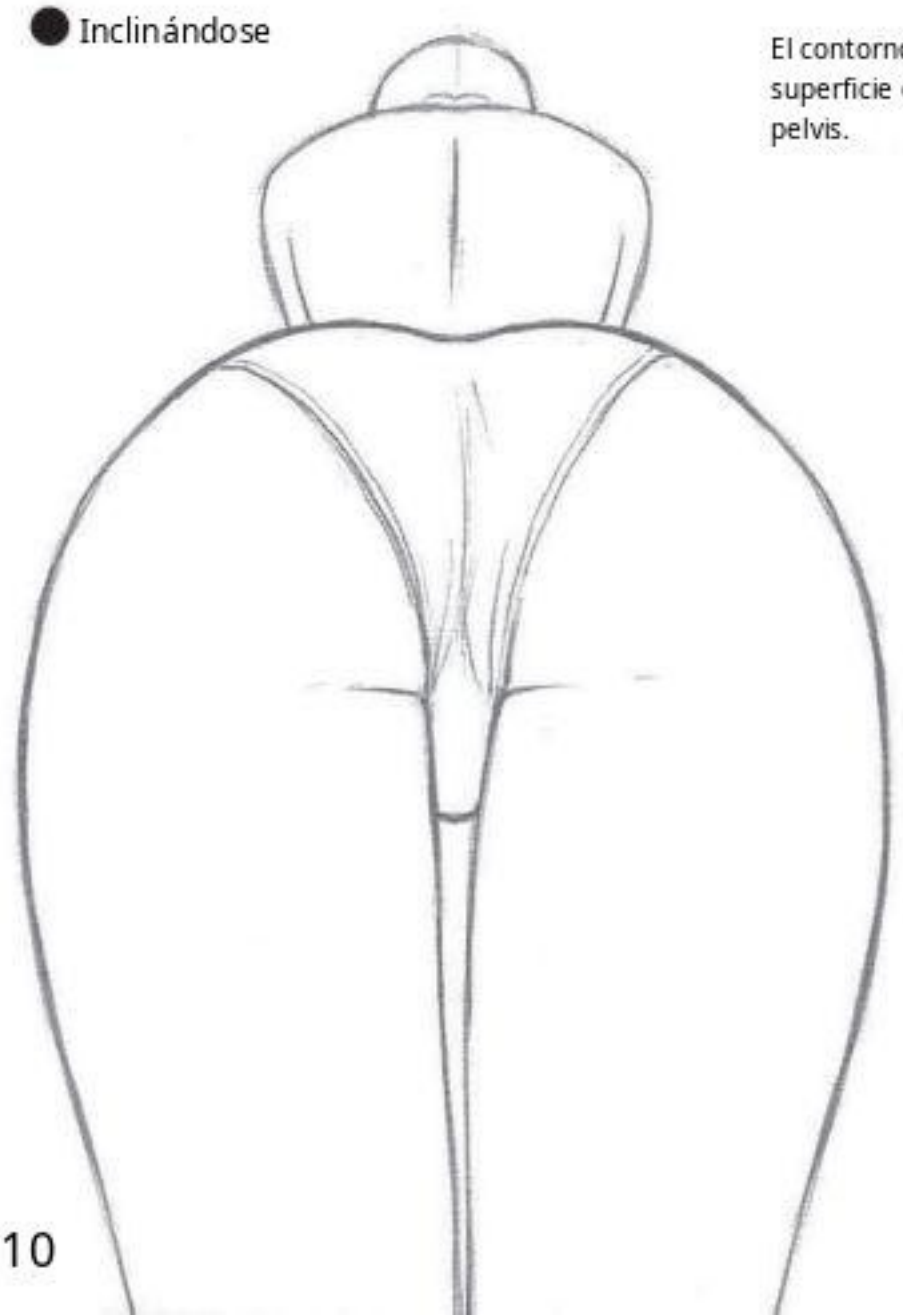
Al hacer que la mejilla del trasero se extienda hacia el muslo, se puede dar una impresión más tierna y redondeada.

Boceto: La parte superior del cuerpo está casi directamente de lado mientras la cintura realiza un giro. La línea de la espalda se corrige al dibujar el trazo principal.

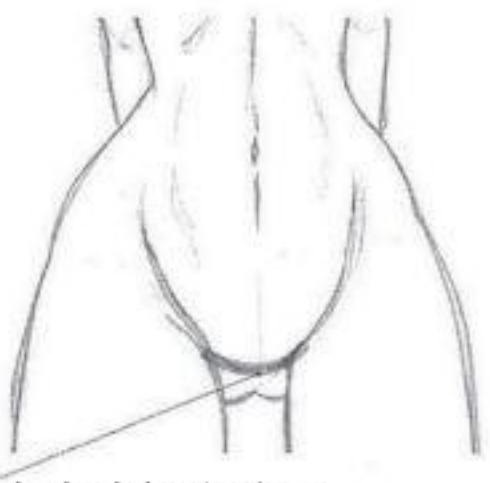


En el caso de ropa interior:
La raya del trasero también se puede omitir, mostrando solo los pliegues de la ropa interior.

● Inclinándose

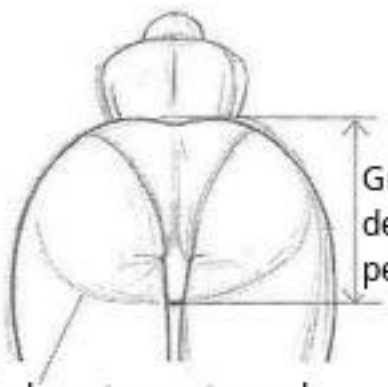


El contorno es la superficie curva de la pelvis.

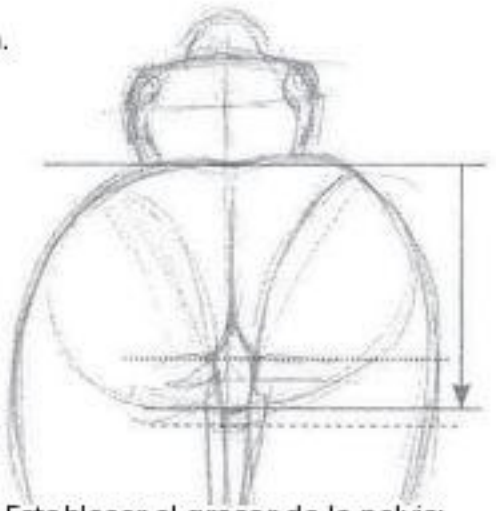


Redondez de la entrepierna

La forma en W del trasero no se muestra. Dibuja ligeramente las arrugas que representan la unión de las piernas (líneas curvas ligeramente hacia arriba).



Este boceto captura el tamaño de la pelvis.

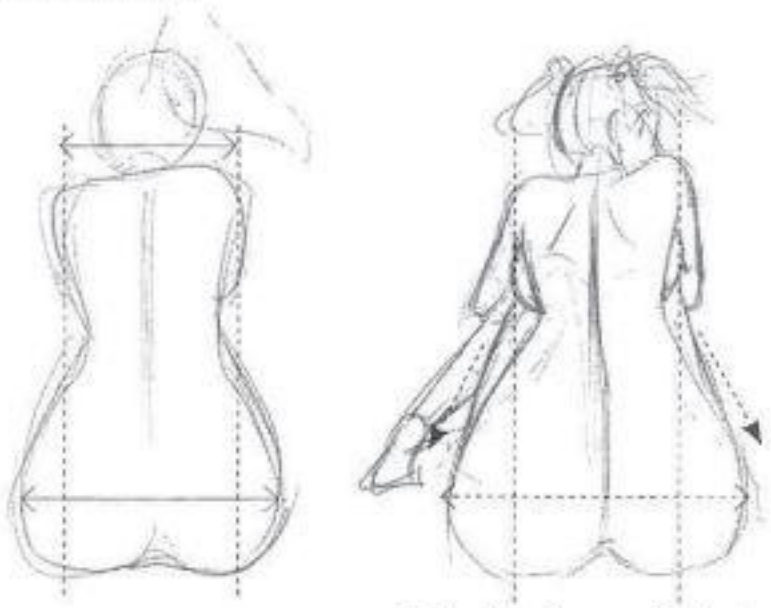


Establecer el grosor de la pelvis: Los personajes con más carne tendrán un tamaño más grueso, mientras que los más delgados usarán uno más fino.

Sentado abrazando las rodillas desde atrás

Veamos cómo se forman los glúteos al estar contra el suelo.

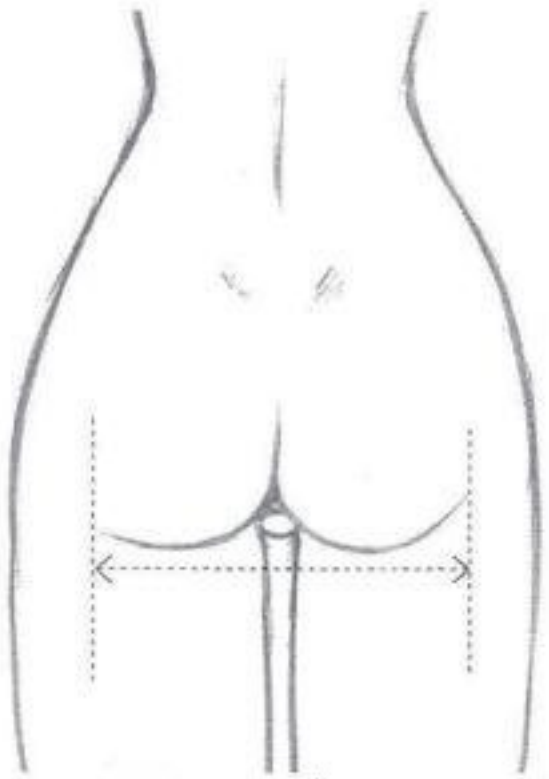
Puntos principales



1. Dibuja la silueta. Los glúteos deben extenderse más que los hombros.

2. Define la pose. La cintura debe estirarse hacia abajo a los lados.

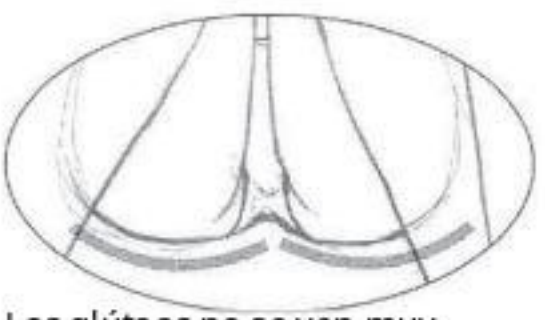
Cambios en las líneas de las nalgas



Anchura de los glúteos

Los glúteos se ensanchan, formando todo el contorno de la retaguardia.

Los glúteos en realidad se aplanan al estar contra el suelo, pero intenta darles una silueta redondeada.

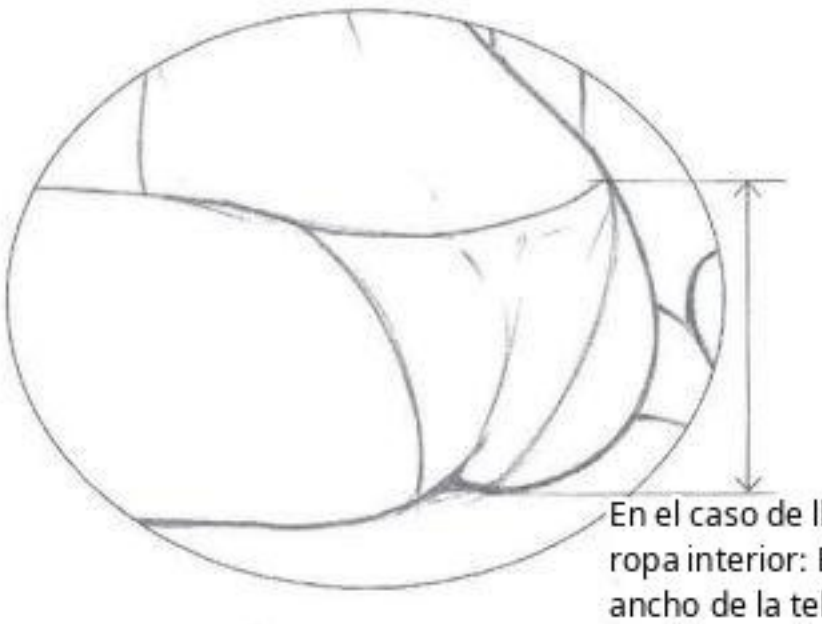


Los glúteos no se ven muy redondos desde el frente.

Estas líneas ligeramente redondeadas muestran que los glúteos están haciendo contacto con el suelo.

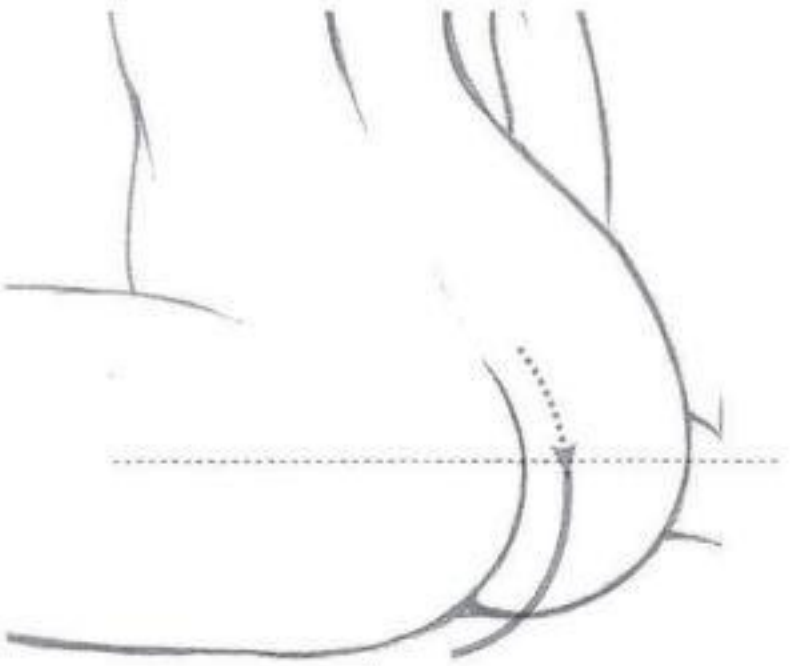
Estiramiento de espalda sentado

Una postura sentado que enfatiza especialmente los glúteos al hacer que sobresalgan ligeramente.



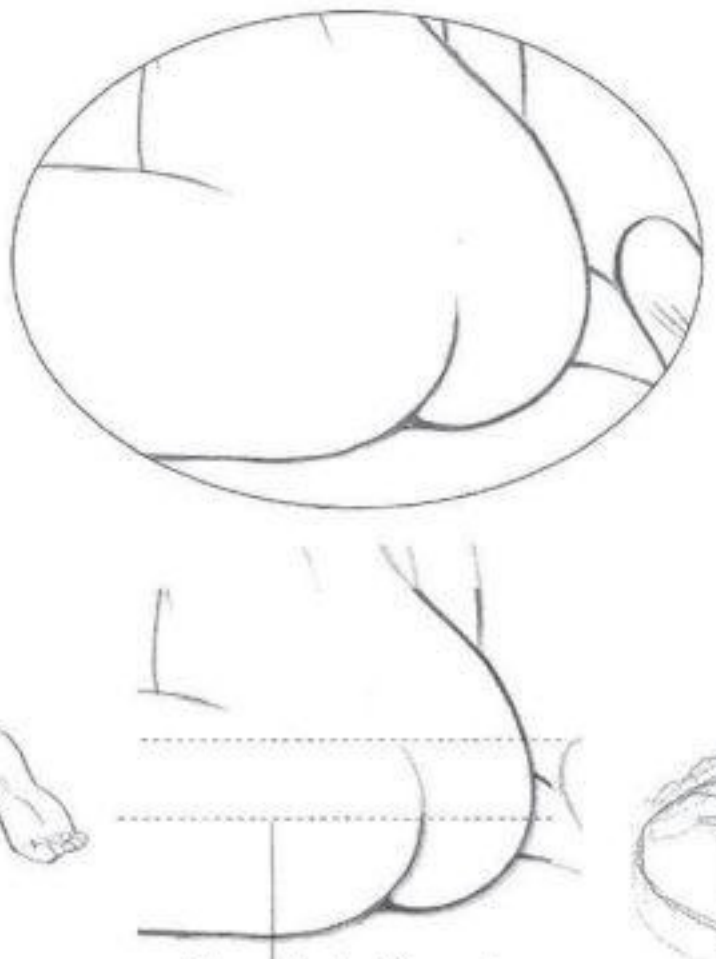
En el caso de llevar ropa interior: El ancho de la tela no cambia mucho.

● Enfatizando las líneas de los glúteos



Dibuja el surco interglúteo llegando a una posición muy profunda. Esto le da más atractivo a los glúteos.

● En el caso de no enfatizar las líneas de los glúteos



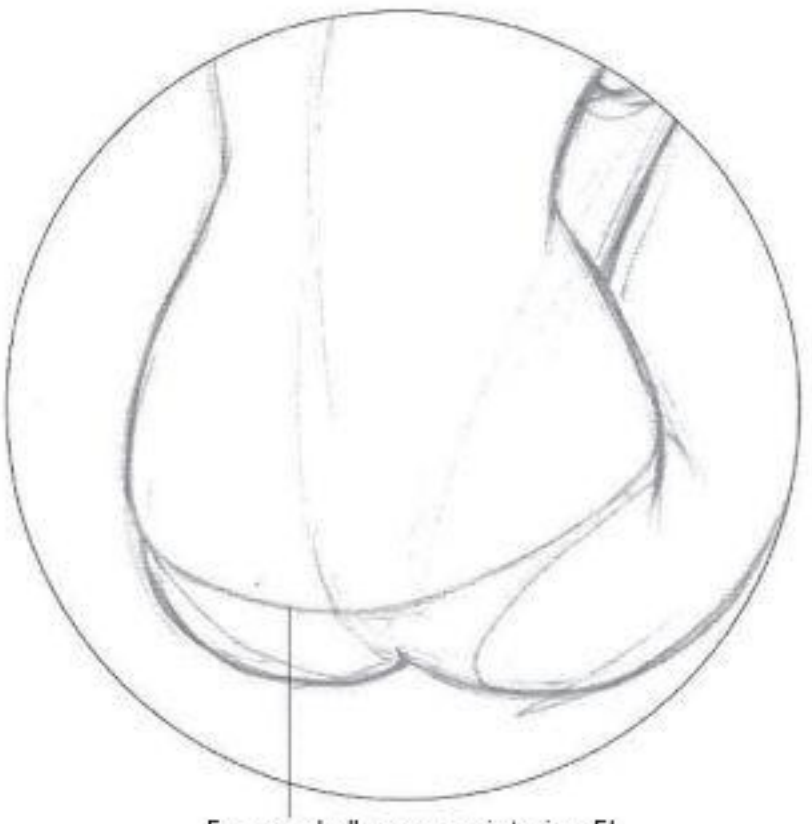
El surco interglúteo solo llega hasta la mitad.

Puntos principales

La línea de la espalda (línea central): Mientras tienes en mente la curvatura de la cintura, dibuja esta línea hasta llegar al surco interglúteo sin interrupciones.

Dibuja ropa interior como guía para establecer la superficie redondeada de la cintura.

Sentado con la espalda encorvada hacia adelante



En caso de llevar ropa interior: El dobladillo queda mucho más abajo. El área de superficie de la tela disminuye.

Los glúteos se curvan hacia adentro.

Solo se alcanza a ver una pequeña parte de la raya de los glúteos.

Puntos principales

1. Contorno

Línea central que baja por la espalda

Curva de la cintura

Silueta de la espalda

Los glúteos se curvan hacia los muslos.

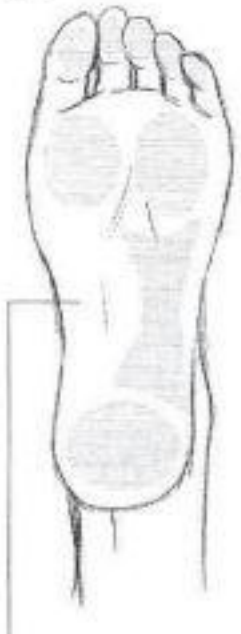
2. Boceto inicial

Representar la curva de la cintura.

3. Definir el trazo general.

Columna: Dibujemos poses donde se vean las plantas de los pies

Las plantas son bonitas. Echemos un vistazo a cómo representar las plantas. La planta del pie está formada por superficies curvas. Dibuja teniendo en cuenta sus diversos relieves y curvas.



Arco del pie

Las zonas sombreadas son las que probablemente tocarán el suelo primero.

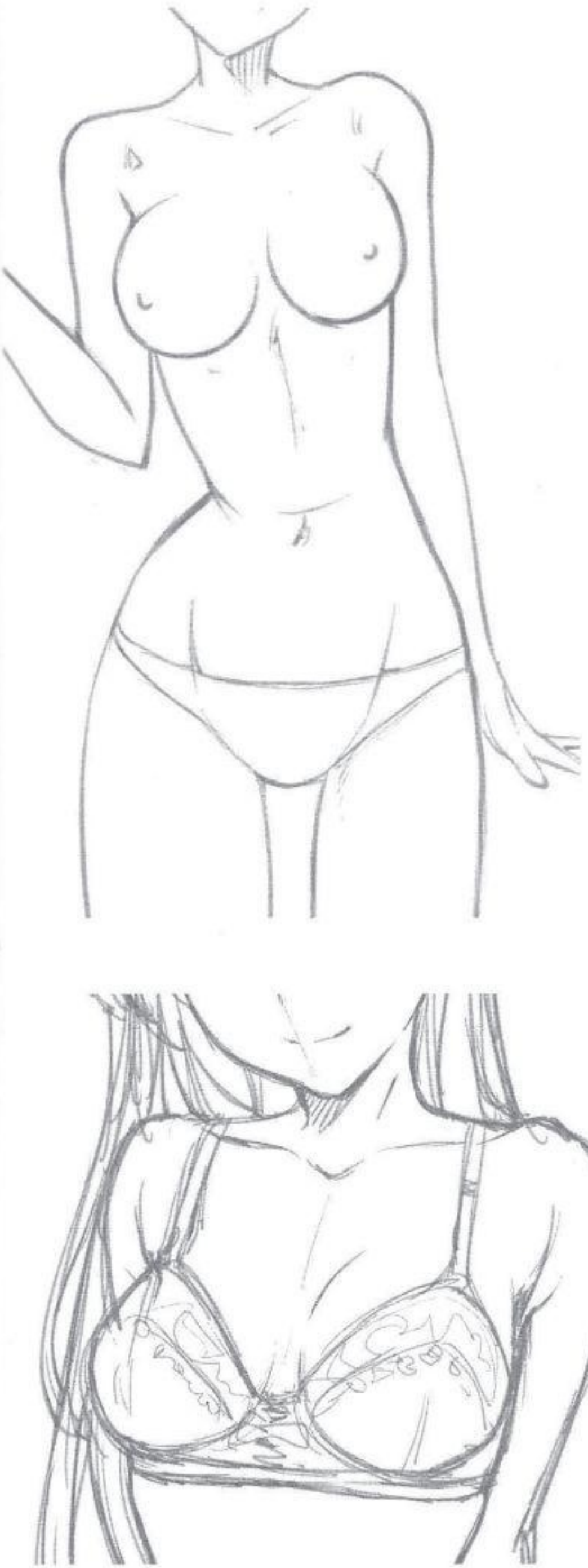
Sin ropa interior

▲...Línea que representa dónde se conecta la pierna

Protuberancias suaves

El talón es, en realidad, bastante plano.

Ten en cuenta este bulto aquí.



Capítulo 4

Dominemos la representación de huesos y la textura de la carne

Dibujando poses con movimiento

Puntos clave de los dibujos con movimiento

Al dibujar poses con movimiento, las áreas principales en las que concentrarse son detalles como los pliegues alrededor de las articulaciones y el movimiento óseo que ocurre en los huesos de los brazos y las piernas.

Tres elementos que añaden movimiento

- Inclinaciones y giros de las piernas, los brazos y la cabeza
- Cambio en la postura
- Movimiento del cabello

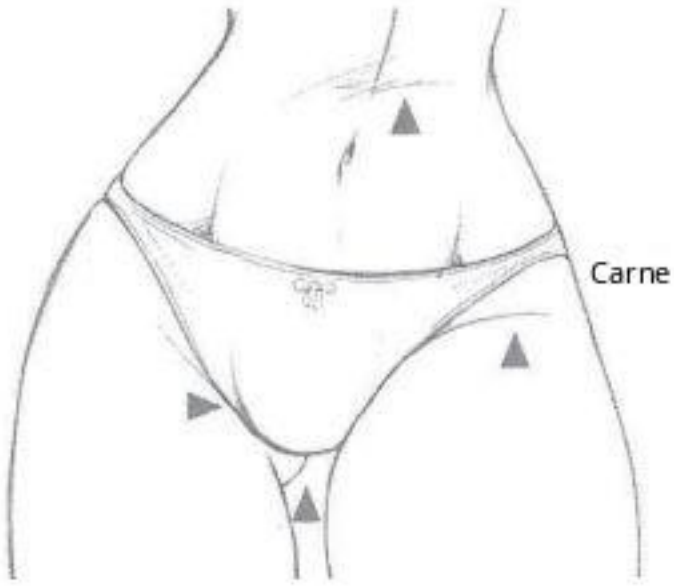
• Pose de espalda atractiva

Hu Escápula, codo, carne Donde comienzan las piernas, las axilas, pliegues de las muñecas, pechos

● Corriendo con naturalidad

Brazos moviéndose hacia adelante y atrás

Piernas moviéndose hacia adelante y atrás



Carne ▲ Estómago (cintura), donde comienzan las piernas, entrepierna, glúteos

Puntos clave del movimiento

Cabeza inclinada

El torso está orientado en diagonal.

Hombros y pecho están paralelos entre sí.

Captura cómo se estira la cintura.

Pelvis inclinada

Giro de la cintura (todo desde la cintura hacia abajo mira principalmente hacia el frente)

Hueso A Rodillas
Carne ▲ Líneas de los muslos, tobillos

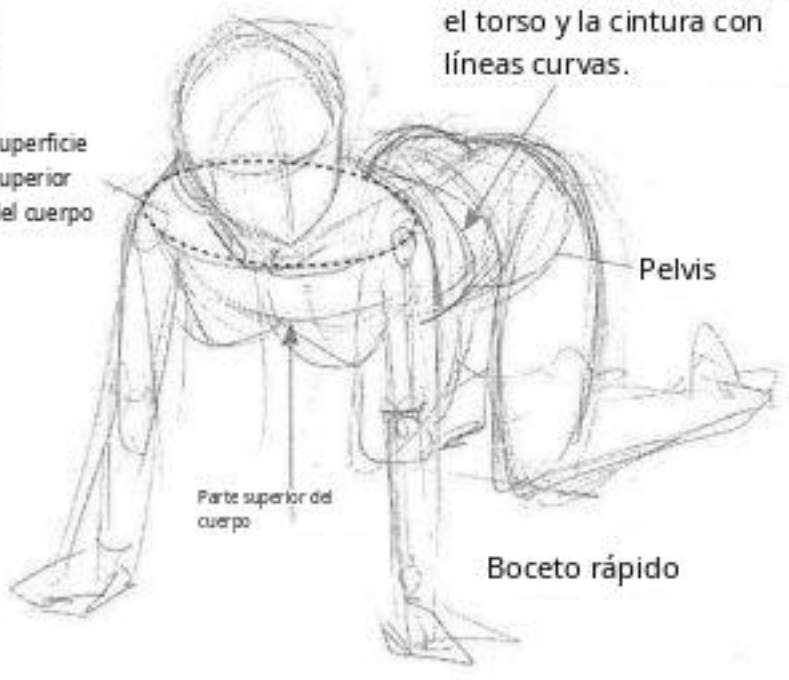
● Gateando a cuatro patas

La única parte que se mueve realmente es la cabeza, pero el ángulo descendente y la postura de gateo son movimientos en sí mismos.

Superficie superior del cuerpo

Clavícula, codos Carne Muñecas, estómago, donde comienzan las piernas, cintura, tobillos

Dibuja la conexión entre el torso y la cintura con líneas curvas.



Pelvis

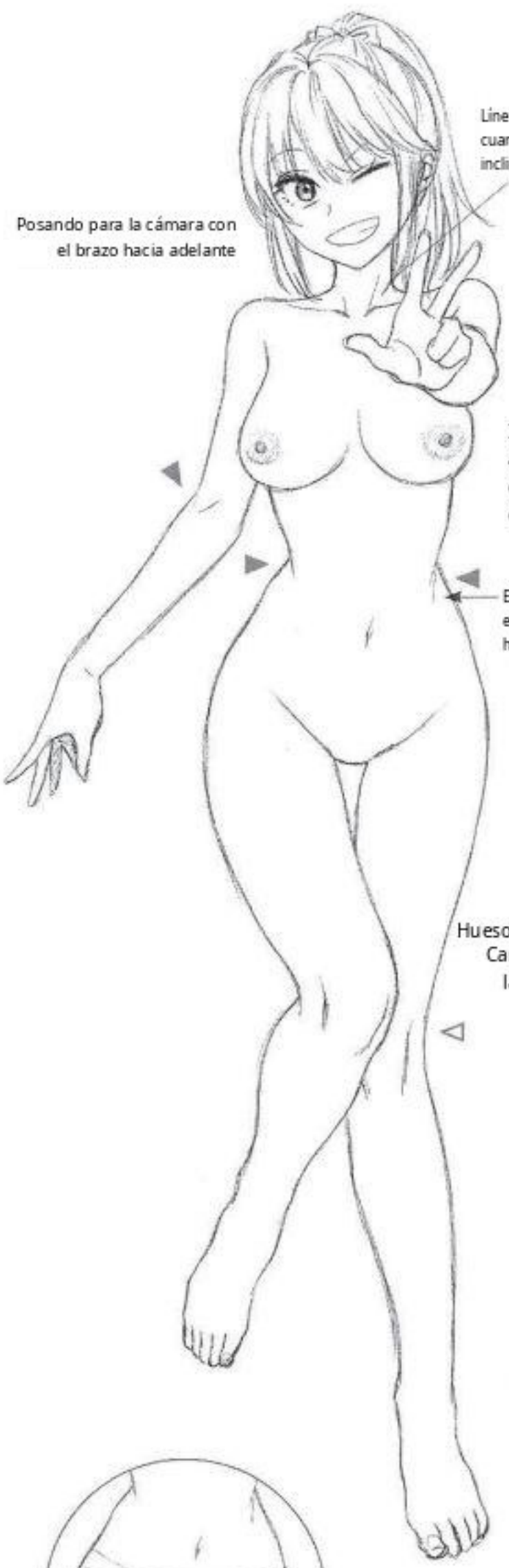
Parte superior del cuerpo

Boceto rápido

De frente

Posando para la cámara -> Estiramiento -> Inclinándose hacia adelante

Veamos cómo cambian las cuatro extremidades según la postura.



Posando para la cámara con el brazo hacia adelante

Línea que aparece en el cuello cuando la cabeza está inclinada hacia un lado

Inclinación de la mano: Se añade personalidad haciendo que se incline en la dirección opuesta a la cabeza.

Esta línea muestra que está ligeramente inclinada hacia adelante.

Hueso A: Rodillas

Carne Cintura, parte interna de las rodillas, pliegue del cuello

Estiramiento

Estos se estiran verticalmente cuando se levantan los brazos.

Costado del torso: Al hacerlo girar ligeramente en diagonal, se añade tridimensionalidad.

Estos huesos se marcan ligeramente cuando se levantan ambos brazos. Esto demuestra que el personaje no tiene mucha grasa.

Hueso A: Clavícula, codos, costillas

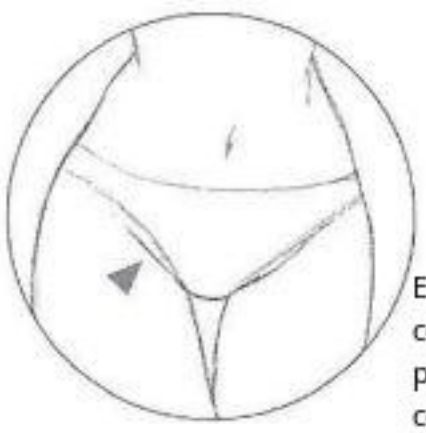
Carne Muñecas, pechos, pliegue del cuello

Captura el giro del cuerpo usando la línea central.

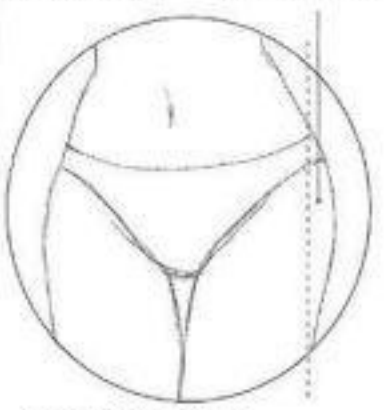
Brazo extendido hacia arriba

Diagonal

El movimiento también se puede lograr levantando los brazos en diferentes ángulos.



Esta es ropa interior de corte ligeramente alto. Se puede ver la línea donde comienzan las piernas.



Región lateral

Parece que está casi completamente de frente, pero está orientada ligeramente en diagonal.

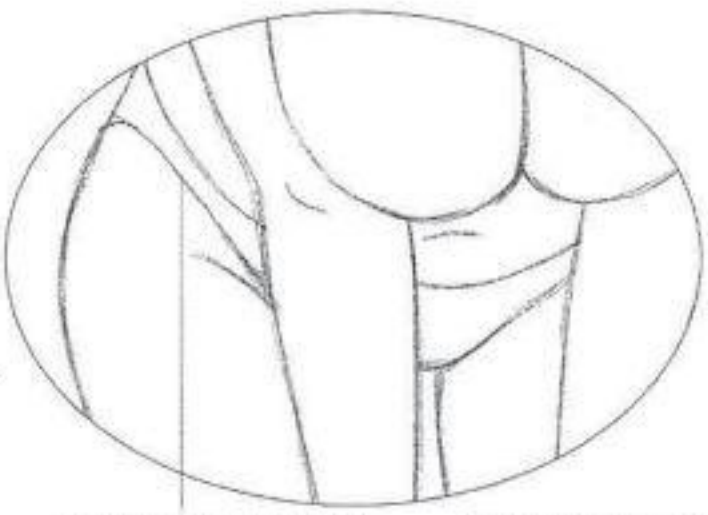
Inclinada hacia adelante

Líneas marcadas que reflejan la forma de las escápulas

Pechos apretados el uno contra el otro por ambos brazos: línea en forma de "I".

Pliegues en el abdomen y alrededor de la cintura

HuesoSss
Hombros, clavícula, rodillas Carne
Pechos, codos, muñecas, estómago, puntos de conexión de las piernas



La línea de la ropa interior define claramente dónde está el costado de la pierna.

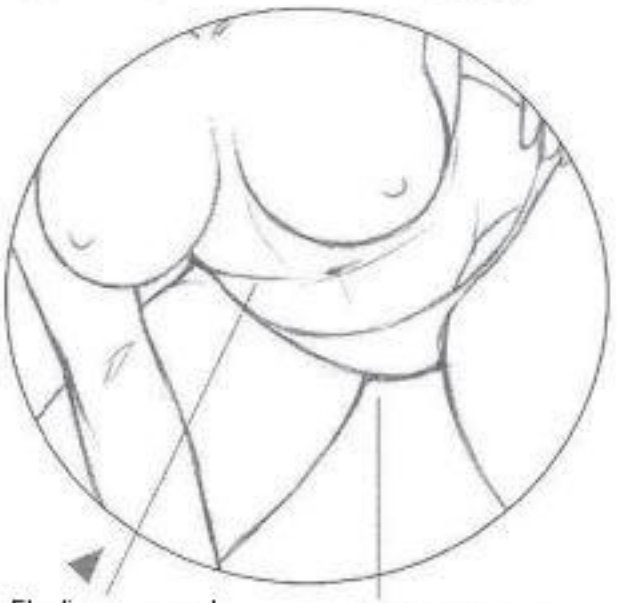
Líneas guía importantes: puntos de conexión de las piernas, articulaciones de las rodillas y tobillos

Inclinada hacia adelante de forma dinámica

Los músculos de los hombros y los puntos de conexión de las piernas están enfatizados.

Hueso △ Clavícula, rodillas Hombros,
Carne ▲ puntos de conexión de las piernas, estómago, tobillos, muñecas

Líneas guía que capturan la cintura



El pliegue en el estómago es una línea curva con el ombligo como centro.

No se ve el trasero.

Vista diagonal

Prestemos mucha atención a cómo cambian las líneas de la clavícula y donde comienzan las piernas (músculo oblicuo externo).

Torso girado hacia otro lado -> Girado

Pose de pie
(espalda recta)

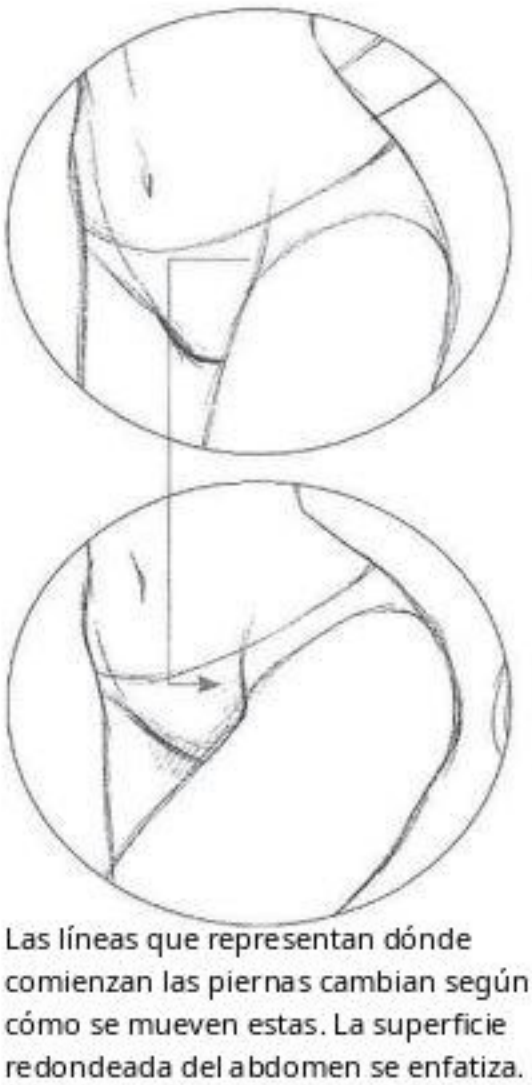
Los huesos de los hombros se dibujan con algo de rigidez para retratar una imagen pulcra y refinada.

Pelvis sobresaliendo

Borde donde conecta la pierna (músculo oblicuo externo)

Dibuja el torso inferior con líneas curvas y flexibles representativas del músculo oblicuo externo.

Hueso A Hombros, clavícula, pelvis, rodillas, tobillos Donde comienzan las piernas, estómago, pliegue del cuello Carne



Las líneas que representan dónde comienzan las piernas cambian según cómo se mueven estas. La superficie redondeada del abdomen se enfatiza.

Captura cómo las piernas se superponen una con la otra.

Cuerpo estirado contra la pared

La redondez de los senos es pronunciada debido a que los brazos los levantan.

Resalta la zona de la axila usando sombreado.

Redondez de la parte inferior del cuerpo

Dado que una pierna presiona contra la pared y la otra soporta la mayor parte del peso del cuerpo, los tobillos deben estar más definidos para mostrar que se está usando fuerza.

La línea central debe estar curvada como un arco para mostrar que el cuerpo está doblado.

Hueso A Codos, clavícula, rodillas, tobillos Carne Axilas, senos, donde comienzan las piernas, abdomen

Postura diagonal

Lazo ligero

Curva de la cintura

Redondez del abdomen

Un pliegue se extiende hacia el estómago desde la curva de la cintura.

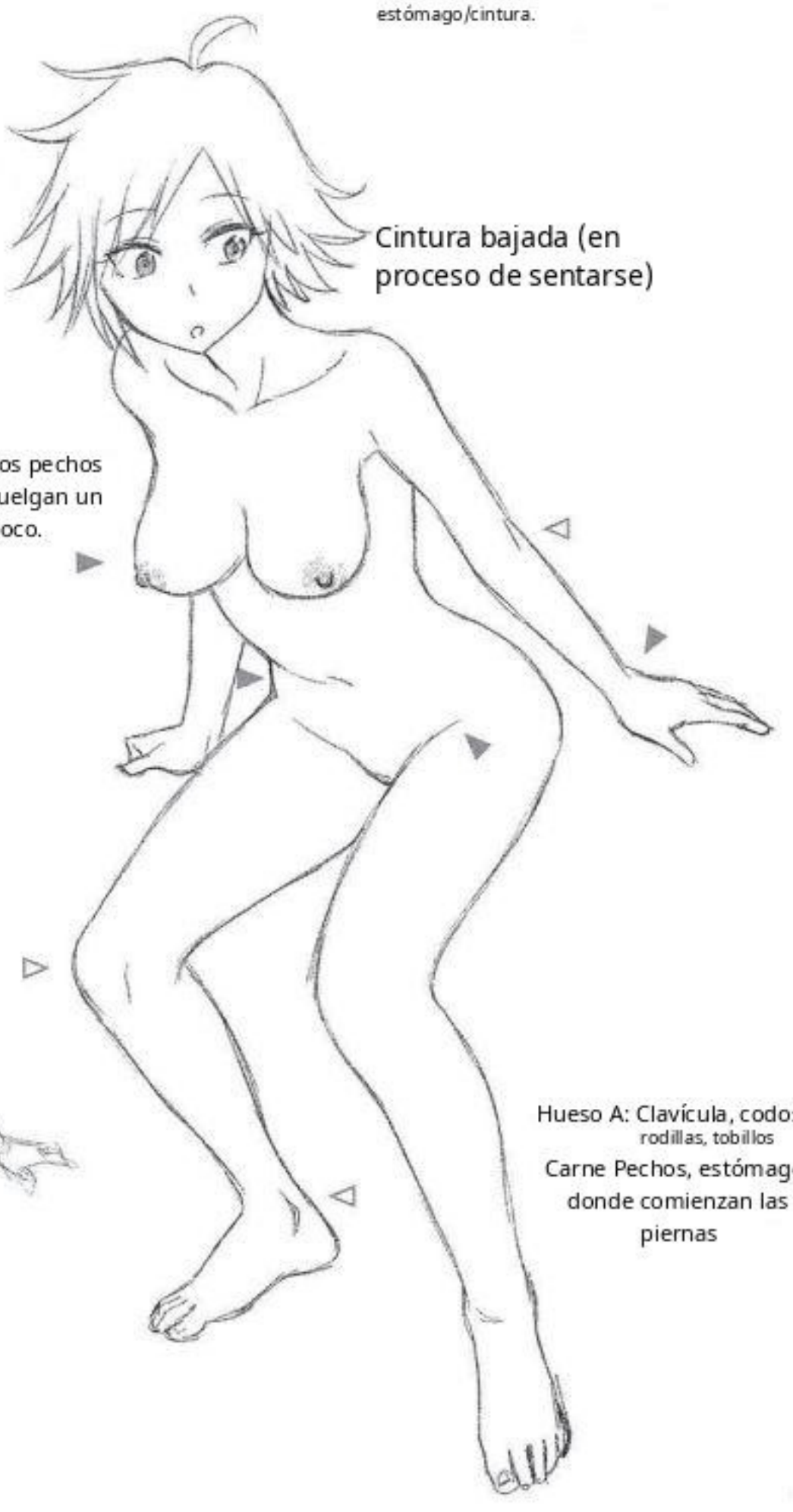
Centro de la superficie lateral

Postura inclinada hacia adelante: La línea del pecho se curva directamente hacia el ombligo, creando la región del estómago/cintura.

Hueso A: Clavícula, codos, rodillas, tobillos

Carne A Pechos, estómago, donde comienzan las piernas

Dado que ambas piernas están orientadas hacia adentro y el peso recae sobre ellas debido a la inclinación del cuerpo hacia adelante, los huesos de las rodillas y los tobillos deben estar más claramente definidos.



Cintura bajada (en proceso de sentarse)

Los pechos cuelgan un poco.

La clavícula debería ser más visible ya que se muestra la superficie superior del cuerpo.

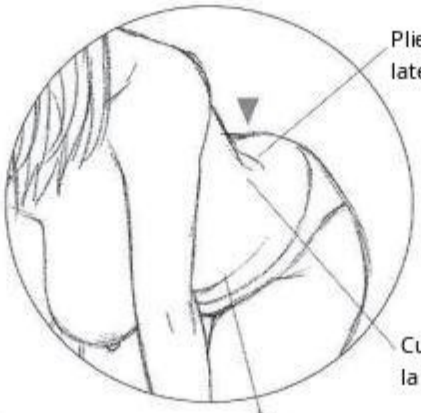
La superficie curva del torso inclinado hacia adelante

Esta línea central captura la postura. Piensa en cómo representará hacia dónde están mirando el torso superior y el inferior.

Hueso A: Clavícula, codos, rodillas, tobillos

Carne Pechos, estómago, donde comienzan las piernas

Torso superior inclinado hacia adelante -> Curvado



Hueso A Clavícula, codos, rodillas, tobillos Carne Cuello, músculo trapecio, axilas, pechos, muñecas

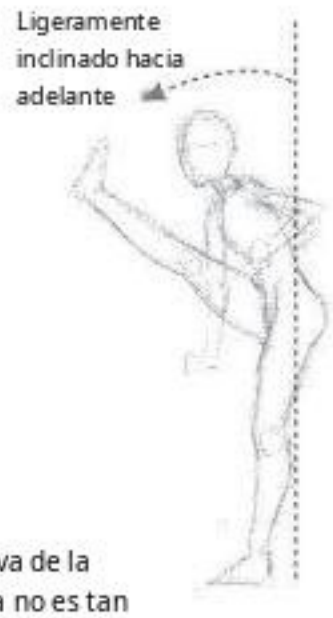
Presta atención al ángulo del cuello cuando el rostro mira ligeramente hacia arriba.

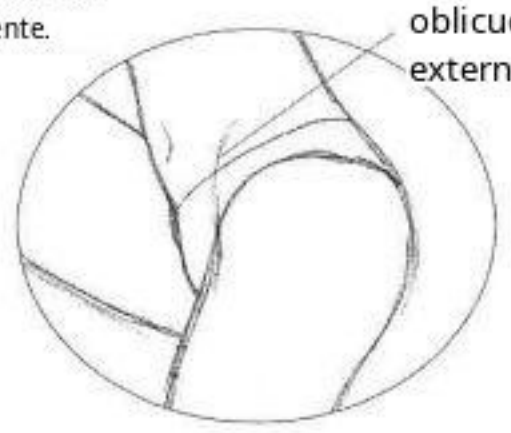
El borde de la ropa interior debe reflejar la redondez del torso.

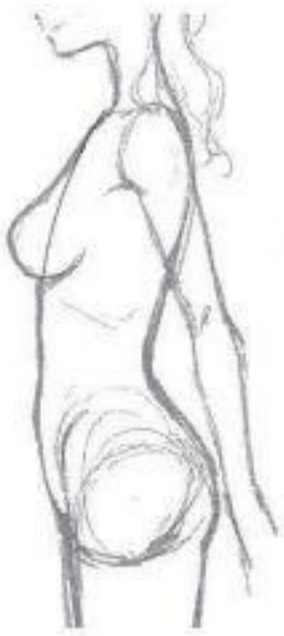
Mirando hacia un lado

Inclinación corporal -> Doblarse

Centrémonos en cómo se representa el músculo oblicuo externo en los puntos de conexión entre el estómago y la pierna al dibujar poses de perfil.





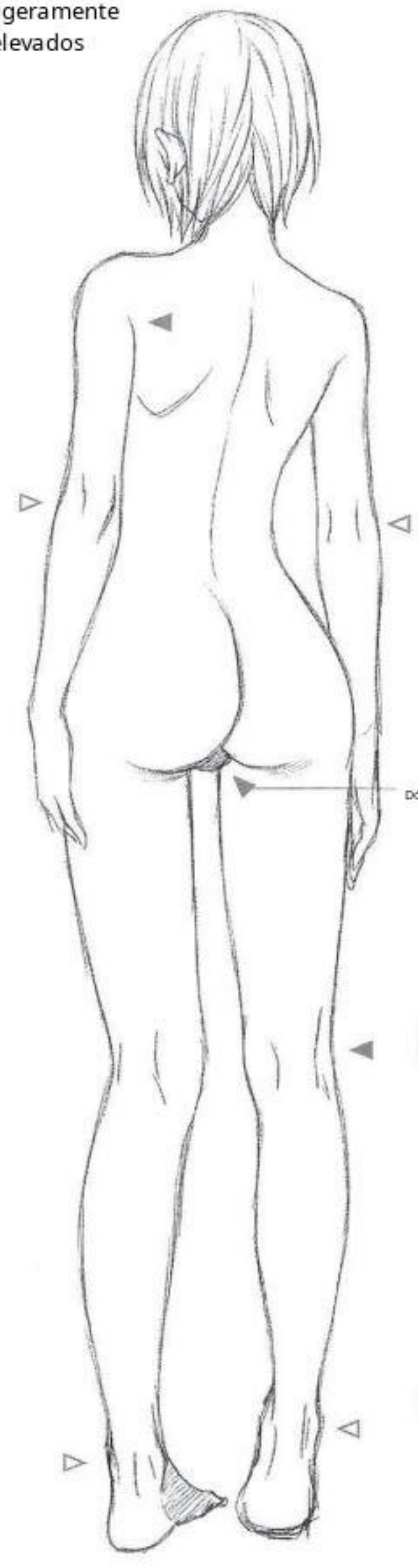


Referencia:
Contorno de una pose de perfil.

Parte trasera

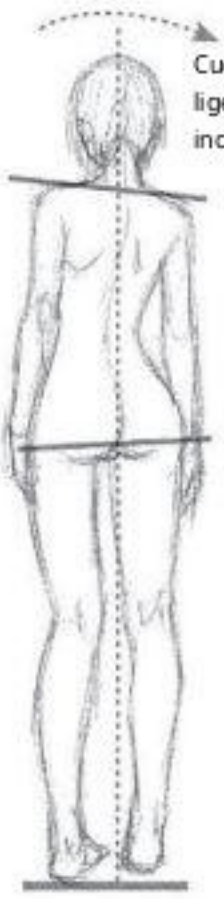
De estático a dinámico

Hombros ligeramente elevados

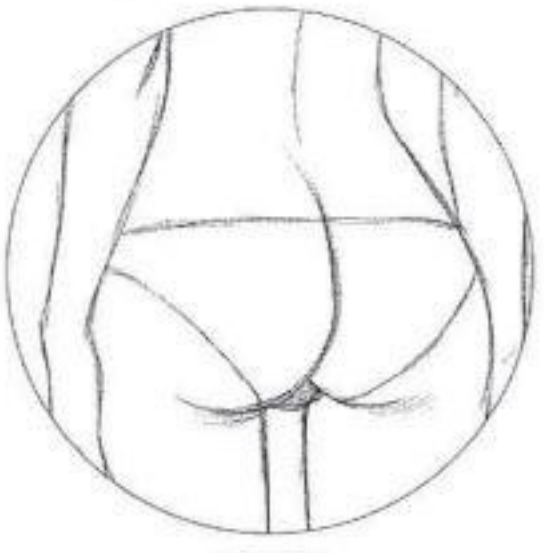


Dónde comienzan las piernas

Hueso A
Carne ▲ Codos, tobillos
Axilas, detrás de las rodillas



Cuerpo ligeramente inclinado



La línea curva del dobladillo cambia cuando se levantan las piernas.

Presta mucha atención a dónde comienzan exactamente las extremidades.

Brazos extendidos

Dónde comienzan las piernas

Los glúteos se conectan con los muslos manteniendo su forma.

Hueso A
Carne ▲ Codos, rodillas, tobillos
Piernas, dónde comienzan las piernas, detrás de las rodillas

Dónde se conecta el cuello

Capta dónde comienzan los brazos mientras dibujas la forma general del torso.

Brazos alzados

Brazos estirados
hacia los lados

Hueso A
Carne A

Codos,
axilas,
donde
empiezan
las piernas

Δ

Brazos ligeramente
estirados hacia atrás

D

◀Curva

Hueso A Codos
Carne ▲ Axilas, hombros

Hueso ▷ Codos, escápulas, pelvis, tobillos Carne
Axilas, hombros, detrás de las rodillas

La línea de la columna
que va desde la espalda
hasta el trasero debe ser
una sola línea.

En el caso de dibujar
ropa interior

Parte superior del torso inclinándose hacia adelante -> Parte superior del torso erguida

Echemos un vistazo a cómo cambian la línea de la espalda y la forma de la cintura.

1 Inclinarse hacia adelante arqueando la espalda

2 Inclinarse hacia adelante de forma que acentúa la curva de la cintura y los glúteos

Se enfatiza la columna a lo largo del torso superior.

D

Se enfatiza toda la columna a lo largo del cuerpo. La línea se vuelve especialmente más gruesa hacia la cintura.

Se pueden ver pliegues en el estómago.

Esta línea representa el lado de la pelvis.

No se muestra ningún pliegue en el estómago.

La redondez de los glúteos no es muy pronunciada.

La redondez de los glúteos es pronunciada.

Hueso A: Escápula, codos. Carne : Región del hombro, estómago, donde comienzan las piernas

Hueso A: Codos, columna. Carne : Donde comienzan las piernas

La línea de la columna representa la redondez de la espalda.

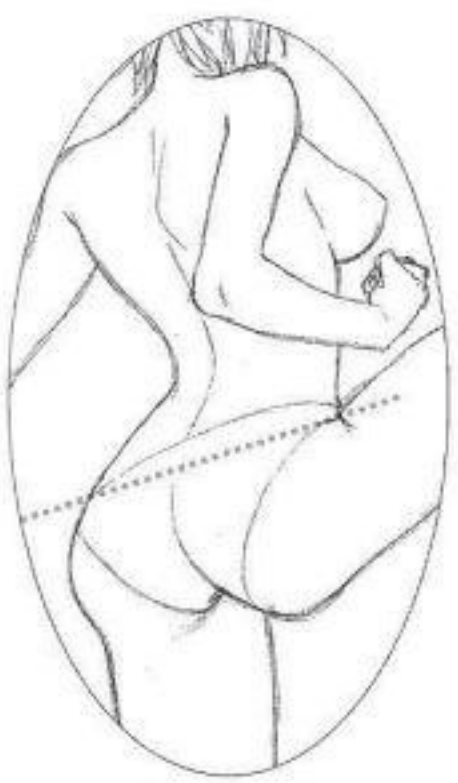
Captura la superficie curva del torso

Linea de guía que captura la parte superior del torso.

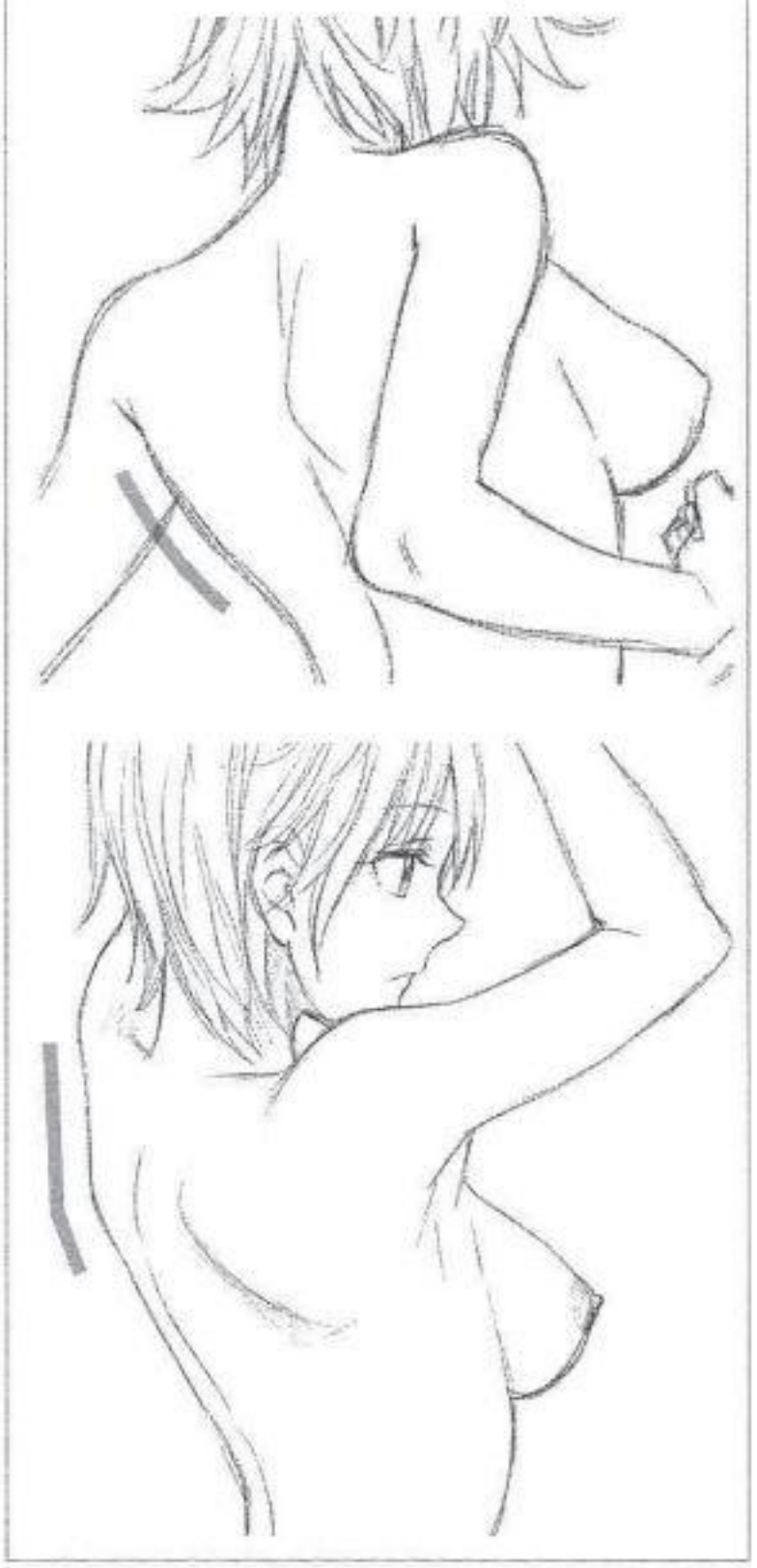
Cambio en el ángulo del dobladillo de la ropa interior

3 Torso elevándose con rodillazo hacia arriba

Hueso Rodillas, codos, tobillos
Carne Donde empiezan las piernas, detrás de las rodillas, lados de los talones

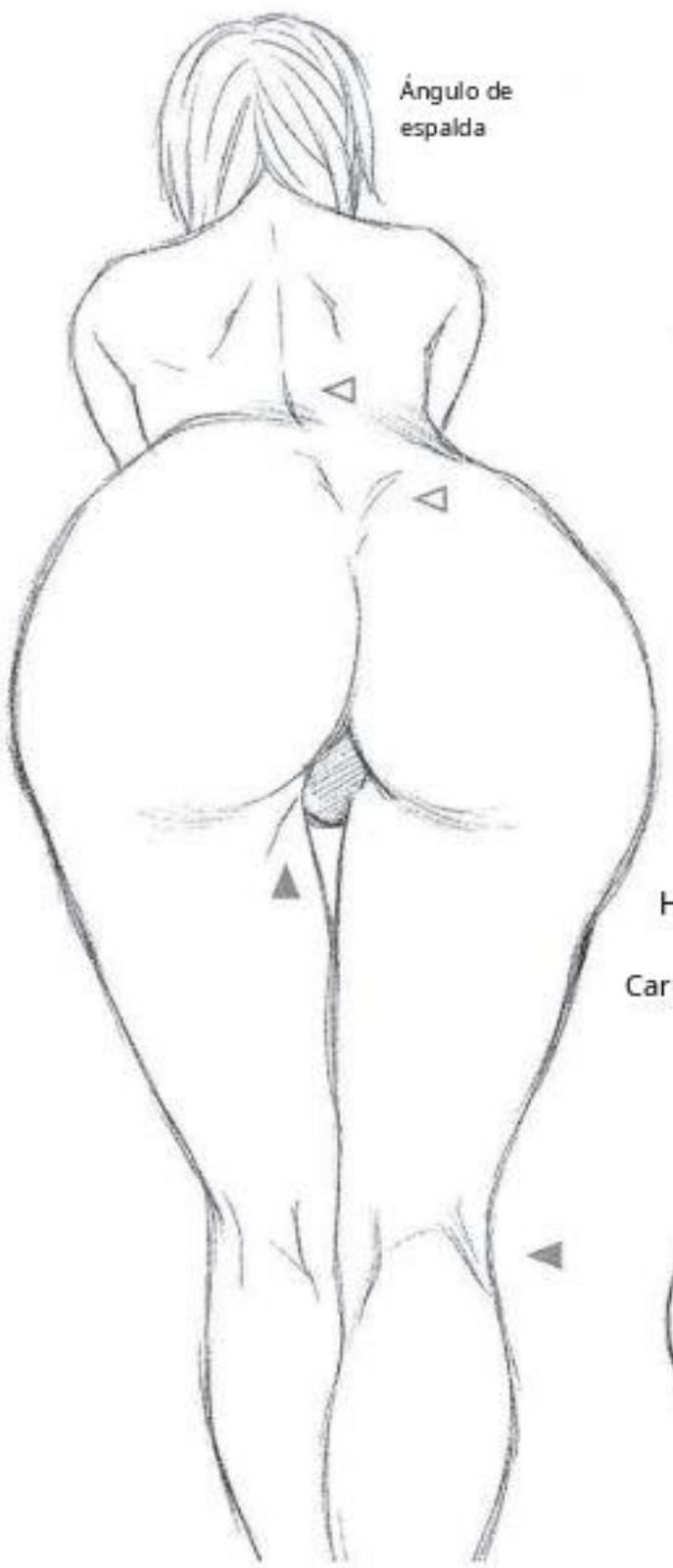


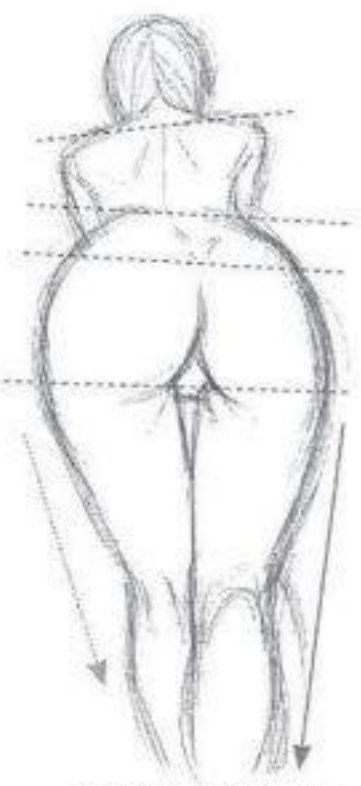
Cambio en las líneas de la escápula



Glúteos hacia afuera, inclinada hacia adelante / haciendo una reverencia

Los glúteos y los muslos son el tema aquí. Veamos cómo cambia el trazo.



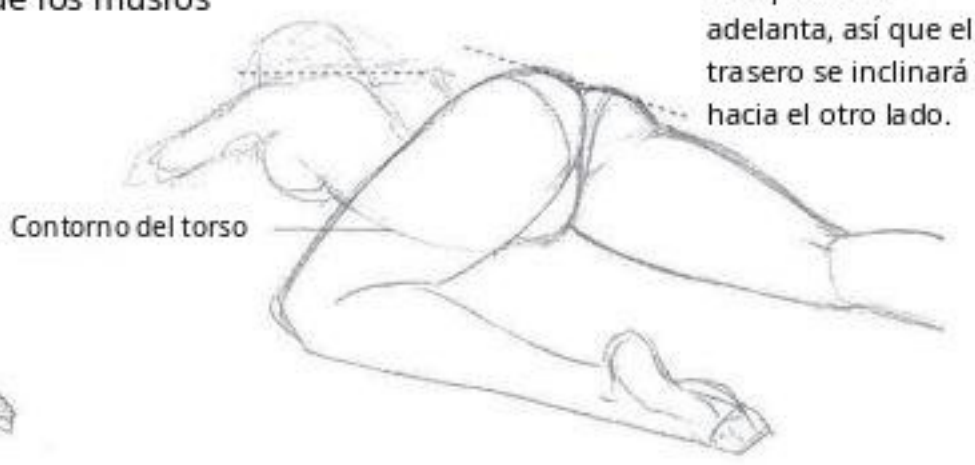


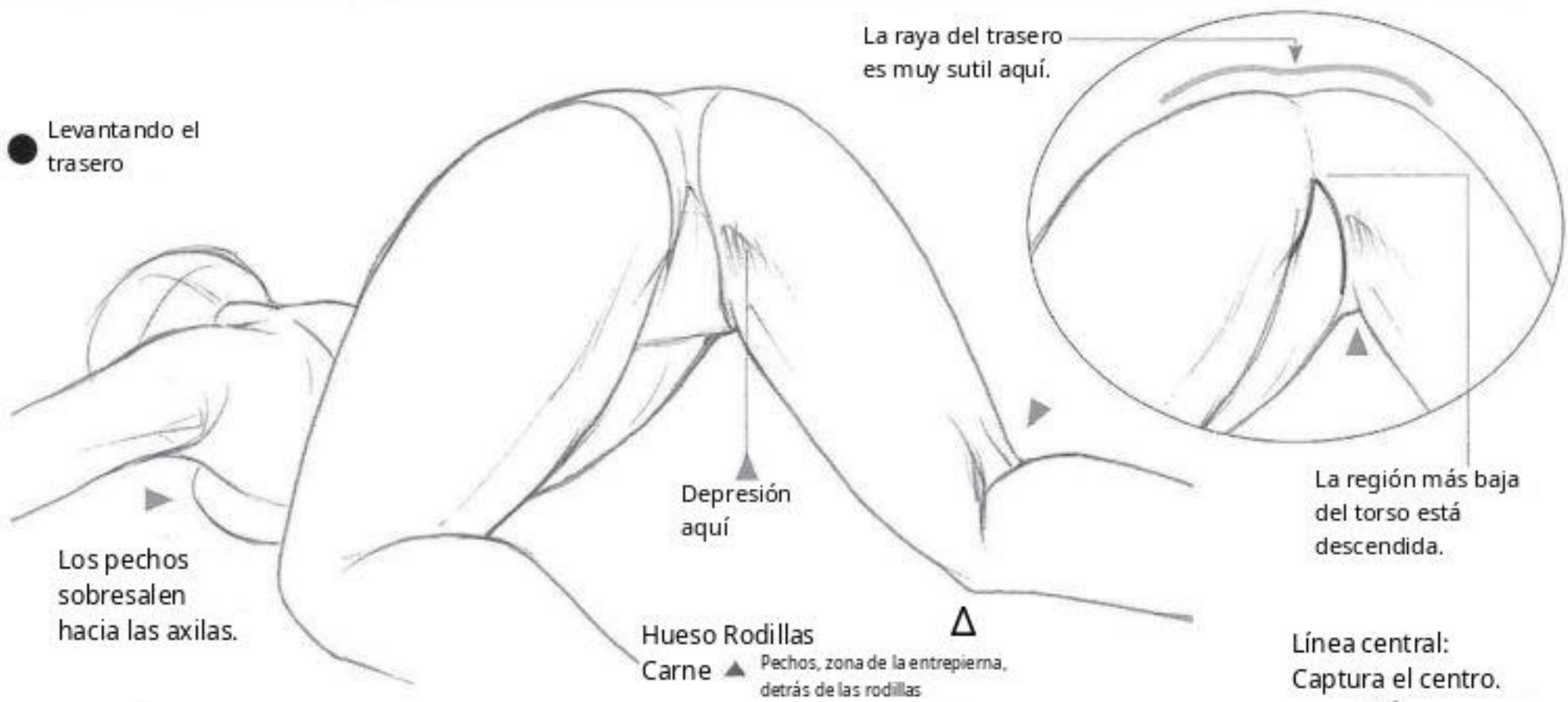
Hueso Escápula, columna, codos, caja torácica, pelvis Carne Axilas, unión de las piernas, muslos, tobillos

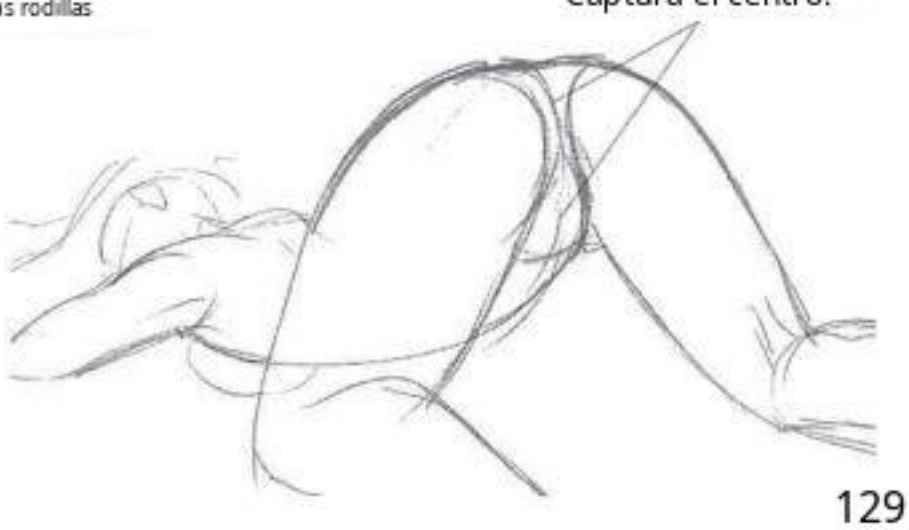
Hueso Escápula, axilas, columna, pelvis

Carne A Líneas musculares entre los muslos y detrás de las rodillas.

Boca abajo -> Levantando el trasero durmiendo boca abajo







Pose sentada

Echemos un vistazo a una pose sentada para este personaje desde 5 ángulos diferentes.

Dibujaremos al mismo personaje en casi exactamente la misma pose desde varios ángulos distintos. Veamos cómo el hueso y la carne pueden cambiar de apariencia dependiendo del ángulo.

Ángulo diagonal descendente

Presta atención a: la clavícula y las axilas.

Presta atención a: el ombligo y la representación del estómago con la línea curva corta.

Presta atención a: el grosor variable de los muslos y la representación de la rodilla.

Ángulo lateral / ligeramente descendente

Presta atención a: cómo se superponen los pechos y su posicionamiento.

Presta atención a: la línea que va desde la clavícula hasta el hombro y la escápula.

Las piernas parecen delgadas desde un ángulo lateral.

Espalda

Presta atención a: Los brazos estirados detrás de ella y cómo se representan las escápulas y las axilas.

Presta atención a: las sutiles arrugas en su cintura.

Presta atención a: Los brazos que soportan su peso detrás de ella y las arrugas de los codos.

Presta atención a: los tobillos.

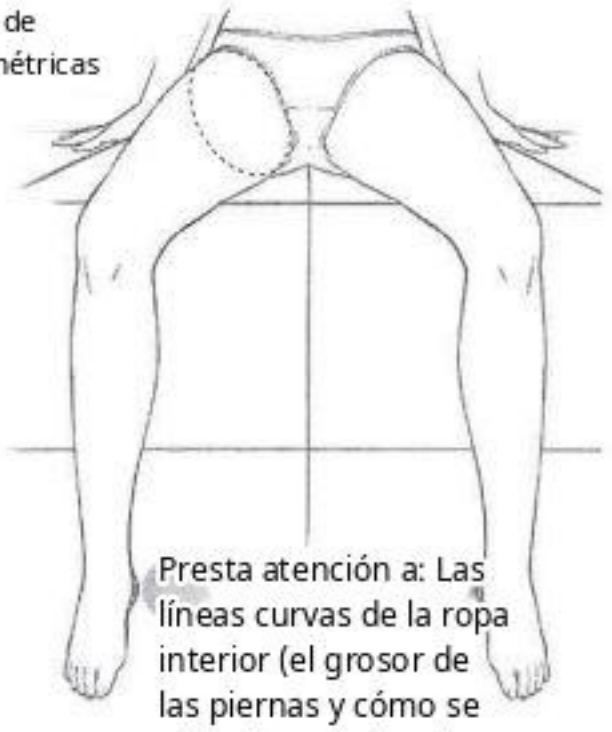
★ Huesos: clavícula, codos, rodillas, tobillos

★ Carne: axilas, estómago, ombligo, pechos, líneas de los muslos

Ángulo frontal hacia arriba *
Se levanta una pierna en este ejemplo específicamente porque, de lo contrario, ambas piernas se verían exactamente iguales.

Presta atención a: Su mano sobre la rodilla (brazo hacia adelante) y su brazo colocado detrás de ella. Observa cómo difieren las axilas.

Referencia de piernas simétricas



Presta atención a: Las líneas curvas de la ropa interior (el grosor de las piernas y cómo se ajusta la ropa interior a ellas).

Ángulo diagonal hacia arriba

Presta atención a: Cuello, clavícula.

Presta atención a: La diferencia de forma entre los pechos.

Presta atención a: Ombligo (ángulo de la línea).

Presta atención a: La diferencia entre las rodillas.

Presta atención a: Cómo se conectan las rodillas y las espinillas.

Presta atención a: Tobillos.

Presta atención a: Pies.

Puntos principales

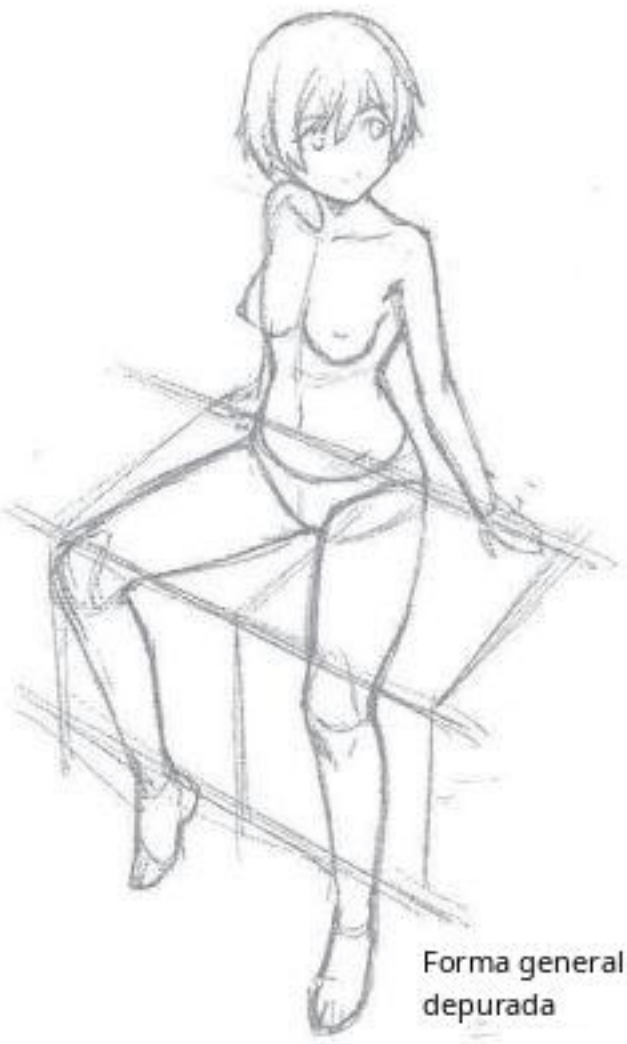
Dibujemos usando la superficie en la que estamos sentados como guía.

Ángulo diagonal hacia abajo

Boceto del cuerpo entero

Capta el torso (cintura) y cómo se conectan las piernas a él

Borde de la superficie de asiento: Se puede usar como guía para colocar las rodillas.



Forma general depurada

Ángulo lateral/ligeramente hacia abajo

Usa una cruz para la cabeza incluso cuando esté mirando hacia otro lado.

Boceto de la estructura general: Define aspectos como el grosor del cuerpo y hacia dónde mira la cabeza.

Boceto del trazado general: Está cerca de la fase final en este punto, por lo que el trazado cobra forma.

Espalda

Boceto de la estructura general: Observa el equilibrio entre el tamaño de la cabeza y el ancho de los hombros.

La posición de los hombros, codos, piernas y rodillas queda establecida aquí.

Aspectos como la posición de la cintura, las articulaciones de las rodillas y la forma de los glúteos se ajustan a medida que se finaliza el trazado.

Se ha cambiado la posición de las piernas para experimentar.

Ángulo frontal hacia arriba

Esboza la pose que tienes en mente a medida que construyes el diseño.

Corrección o ajuste de la posición de las piernas

Se estableció la pose básica de las piernas al sentarse, por lo que se hicieron algunos ajustes potenciales en este boceto.

El proceso de dibujo principal comienza una vez que se decide la pose general. El torso, el área de la pelvis y los puntos de conexión de las piernas están claramente definidos en este punto.

Ángulo diagonal hacia arriba

Se dibuja la línea central teniendo en cuenta las direcciones hacia donde miran la cabeza y el cuerpo.

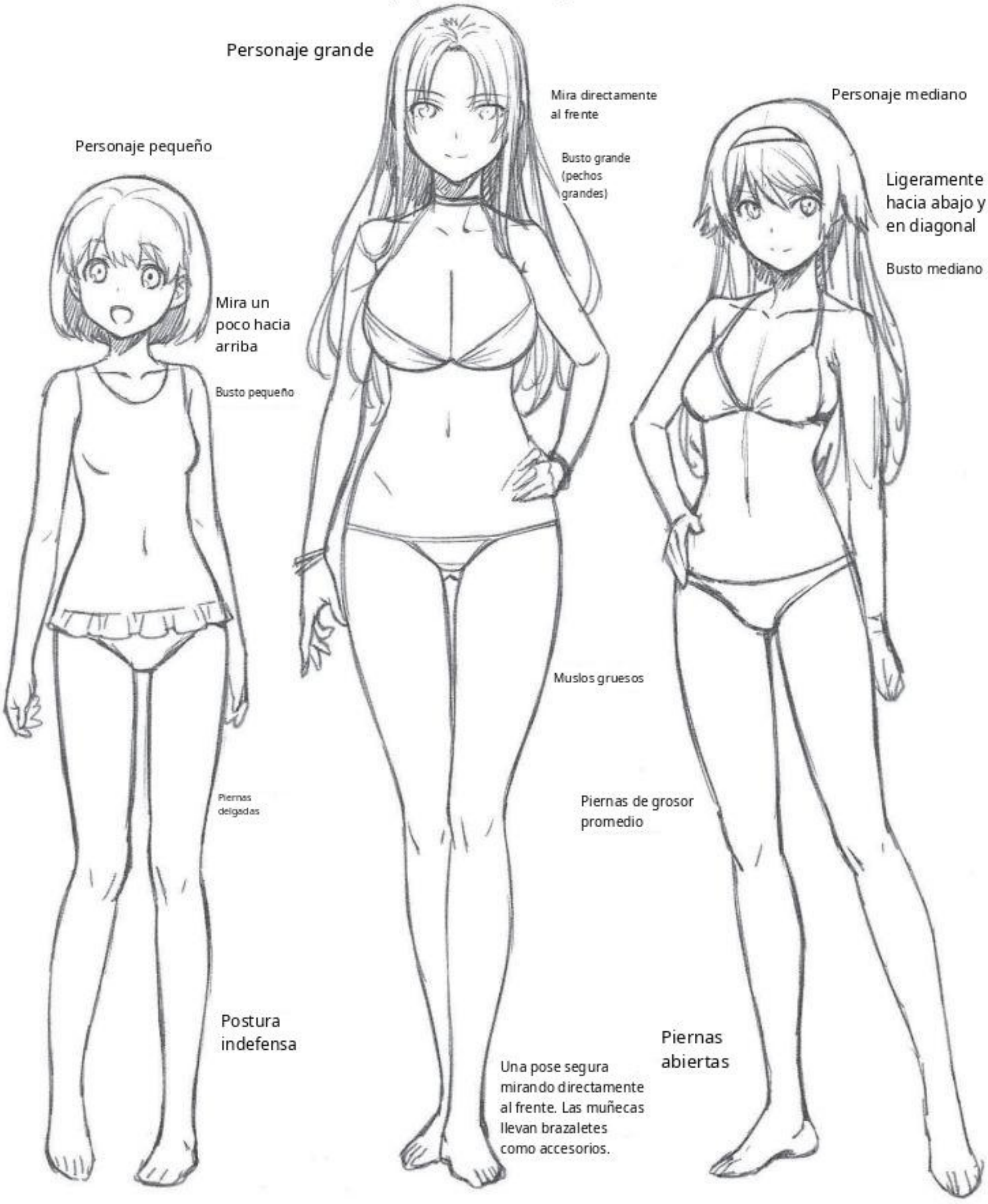
Dado que el ángulo es hacia arriba, intenta tener en mente la profundidad de la superficie sobre la que se está sentado mientras dibujas.

Dibujando diferentes tipos de personajes

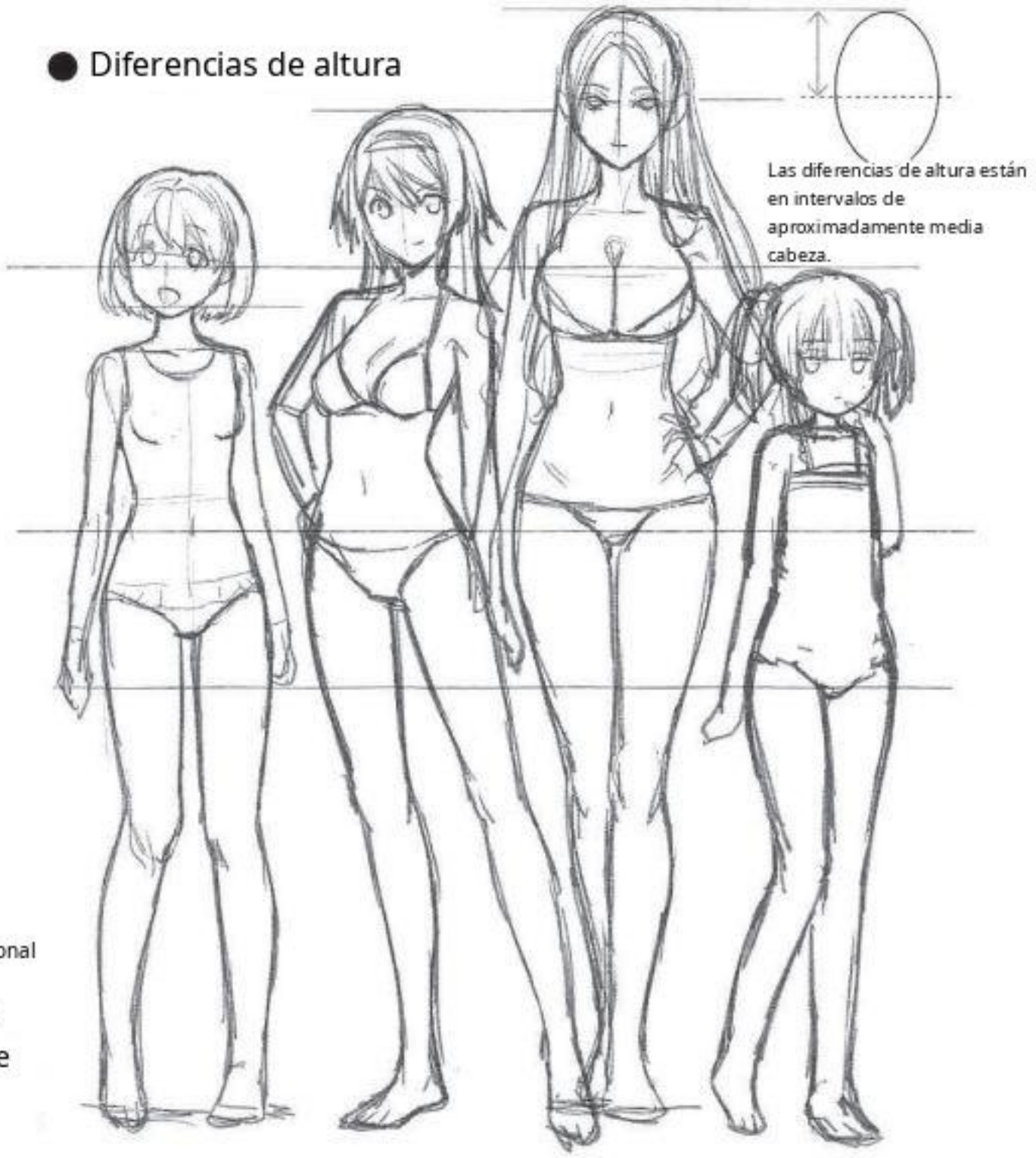
Pose de cuerpo completo

El rostro, la estatura, el estilo y la forma de pararse suelen reflejar la personalidad del personaje. Saquemos a relucir las diversas representaciones de huesos y carne en estos personajes.

La diferencia más obvia entre los personajes es su estatura, que usualmente se divide en "grande", "mediana" y "pequeña". También veremos personajes "aún más pequeños" y "aún más grandes".

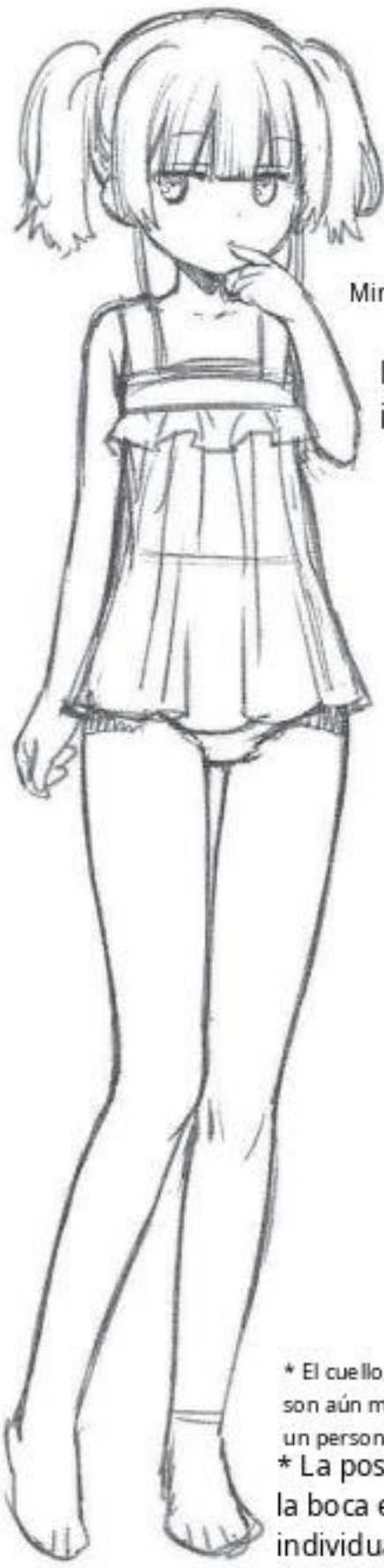


● Diferencias de altura



Las diferencias de altura están en intervalos de aproximadamente media cabeza.

Referencia: personaje aún más pequeño



Mirando en diagonal

Busto casi inexistente

* El cuello, los brazos y las piernas son aún más delgados que los de un personaje pequeño.

* La pose de dedo en la boca enfatiza la individualidad y los rasgos del personaje.

● Diferencias en la clavícula

Clavícula fuertemente definida: una clavícula sorprendentemente gruesa

Clavícula tenue: refleja la abundancia de carne

Clavícula firme: un rasgo común en personajes delgados.

Clavícula diminuta: esto muestra lo joven que es el personaje.

Pose de plano americano

El plano americano tiene el tamaño ideal para resaltar completamente el rostro y el cuerpo del personaje. Echemos un vistazo a varios personajes centrándonos en sus sujetadores y el tamaño de su busto.

Un personaje normal cuyo atractivo reside en su cuerpo suave y de aspecto saludable, con la proporción justa de textura de huesos y carne. (personaje principal)

Esta se centra especialmente en sus músculos. Su cuerpo atlético demuestra que es un personaje de acción.

Este es un ejemplo de un personaje "sexy" típico cuya personalidad no coincide con su cuerpo. Su principal atractivo es su cuerpo grueso y carnoso.

● Personaje normal

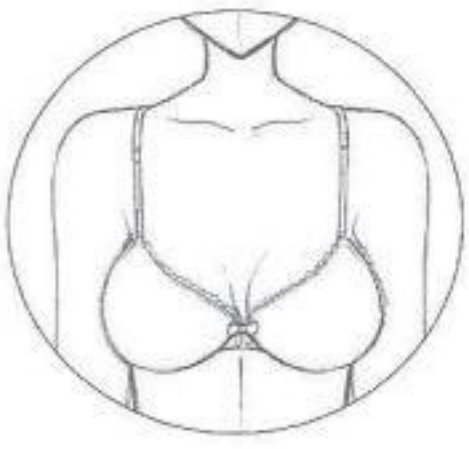
Su pose busca resaltar su ternura. - Tiene los hombros ligeramente elevados para dar sensación de movimiento. - Mira un poco hacia abajo (con los ojos dirigidos hacia arriba). - Su postura es relajada e inclinada (con los ángulos de hombros y caderas desplazados).

Tiene un cuerpo joven y de aspecto saludable. La textura de sus huesos y carne es la adecuada.

Textura ósea moderada A Clavícula y hombros * Clavícula - Las líneas no son muy gruesas. * Hombros - Los hombros están ligeramente encogidos y elevados, por lo que el trazo debe ser muy ceñido.

Textura de carne moderada Cuello, axilas, senos, estómago, entrepierna, alrededor de la ropa interior

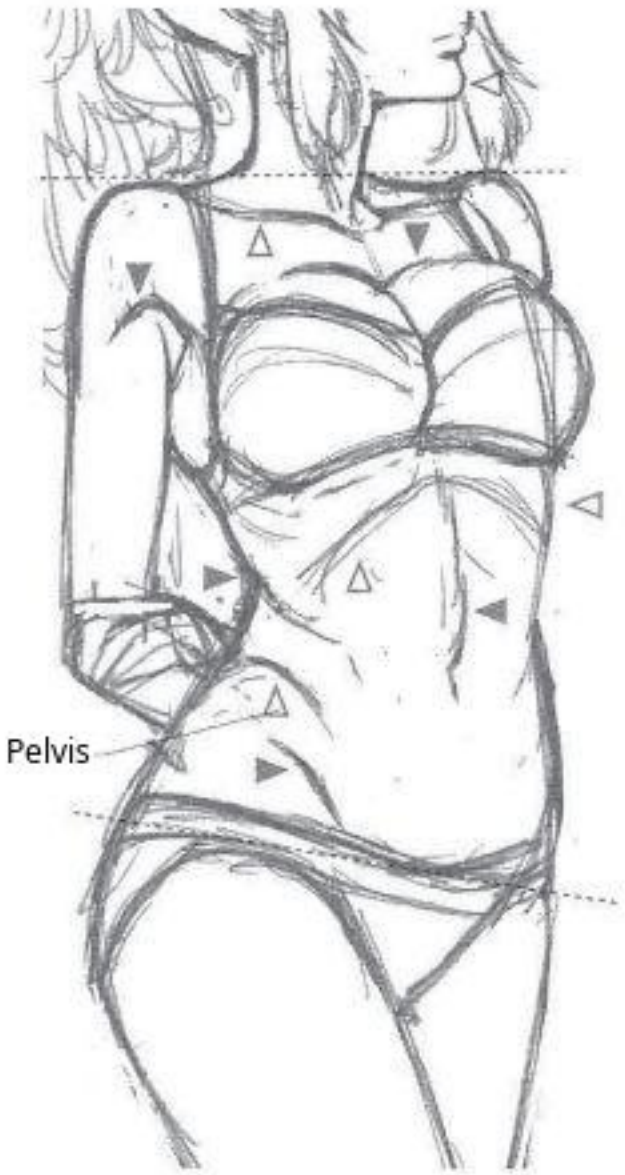
* Senos - El trazo no debe estar demasiado marcado. El sujetador debe resaltar una suavidad natural. * Estómago - Los abdominales alrededor del ombligo están ligeramente marcados (línea vertical) y el músculo oblicuo externo debe tener una presencia sutil para resaltar la suavidad y redondez del estómago. * Alrededor del sujetador y las bragas - Mostrar que se hunden en la piel.



Línea de busto natural del sujetador Debe tener un aspecto ordenado y recatado.

● Personaje activo

Su pose pretende resaltar la vivacidad. - Tiene los brazos atados tras la espalda y el pecho hacia fuera. - Sus hombros, muy marcados, están elevados. - La barbilla está ligeramente levantada (los ojos miran hacia abajo). - Tiene un pie adelantado.



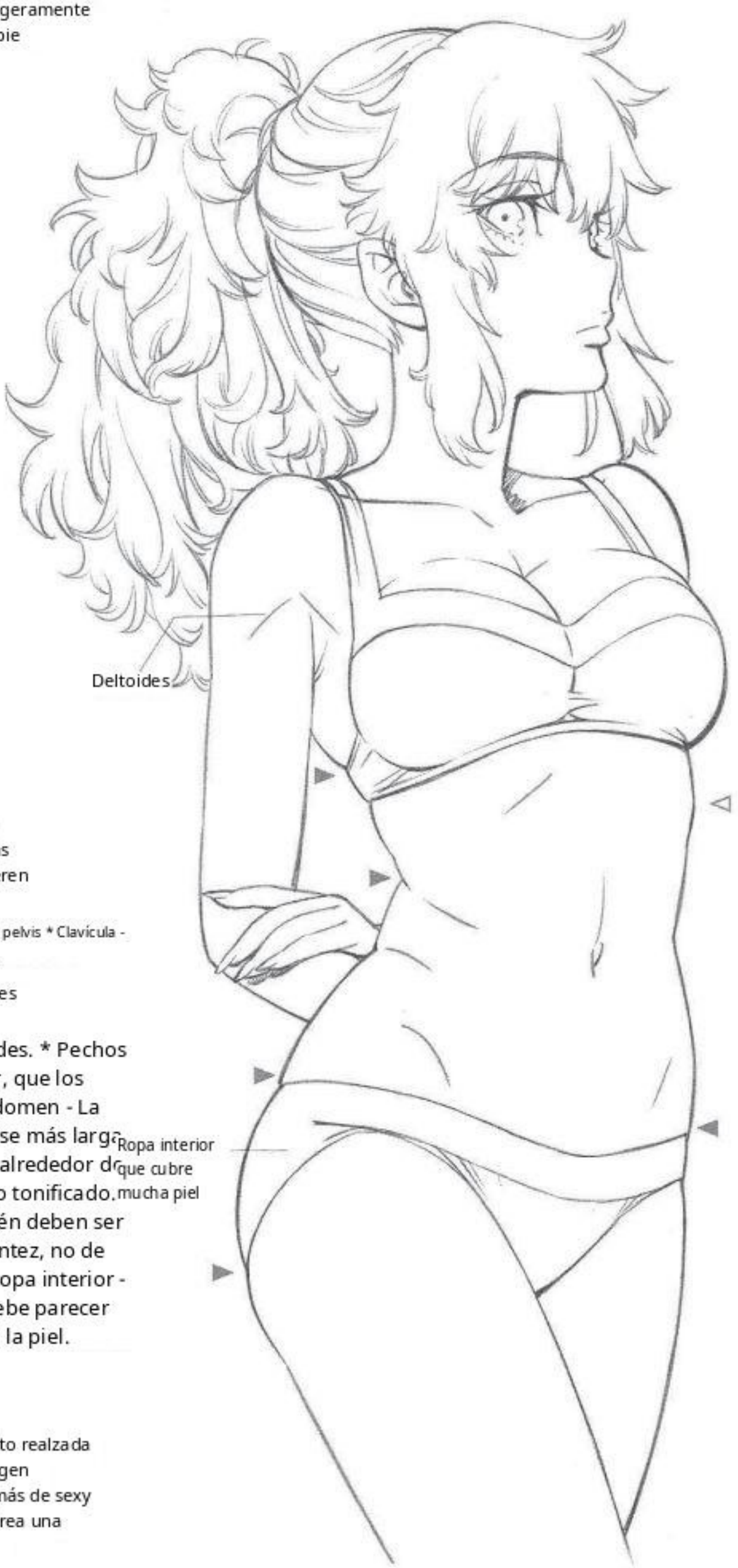
Con el énfasis puesto en resaltar una textura ósea dura, se representa a un personaje más atlético. Las líneas alrededor de sus hombros y cintura le confieren un aspecto muscular.

Textura ósea dura - Barbilla, clavícula, hombros, caja torácica, pelvis * Clavícula - Debe tener un aspecto grueso y definido.

Textura de la piel - Axilas, hombros, pechos, pliegues de la cintura, abdomen

* Hombros - Resaltar los músculos deltoides. * Pechos - Tienen volumen gracias al sujetador, que los presiona y los empuja hacia arriba. Abdomen - La línea alrededor del ombligo debe dibujarse más larga para mostrar sus músculos. Los pliegues alrededor de la cintura y la pelvis demuestran un torso tonificado. Las líneas de los oblicuos externos también deben ser marcadas. Deben dar sensación de tirantez, no de redondez. * Alrededor del sujetador y la ropa interior - Al tratarse de ropa interior deportiva, debe parecer muy ajustada, como si se clavara en la piel.

La línea del busto realzada aporta una imagen deportiva, además de sexy con el escote. Crea una línea en Y.



● Personaje sexy

Su pose pretende resaltar la vergüenza y enfatizar sus grandes pechos. -Está inclinada hacia adelante mientras levanta sus pechos (los pechos están muy enfatizados). - Cuello ligeramente inclinado + mirando un poco hacia abajo (ojos mirando hacia arriba mientras están dirigidos hacia abajo).

N

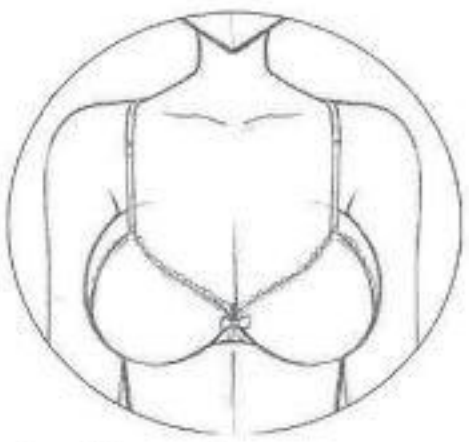
Esta pose busca presumir sus grandes pechos mientras su cuello está inclinado como si estuviera en una situación incómoda en este momento. Su expresión resalta su personalidad, mientras que sus hombros pequeños la hacen ver tímida.

Hueso A Clavícula * La clavícula está dibujada de forma fina, como si solo fuera visible debido a la pose. Las depresiones alrededor del cuello deben ser suaves para resaltar la textura tersa de su piel.

Textura de la carne Cuello, pechos, estómago (ombligo), entrepierna, muslos

* Estómago (ombligo) - Es horizontal, porque el cuerpo está inclinado hacia adelante. * Lado del sostén - Los pechos deben parecer que se desbordan del sostén para enfatizar su tamaño.

* Entrepierna - Debe dibujarse limpiamente con líneas redondas y suaves. * Muslos - Deben ser más gruesos para resaltar más la textura de la piel. Haz que las líneas de la parte interna del muslo destaquen su suavidad.



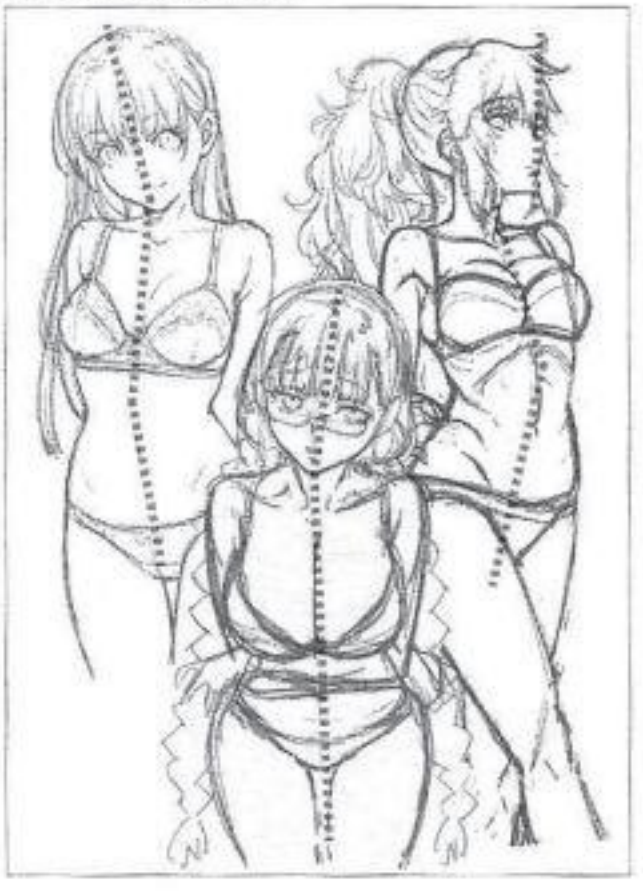
Línea de busto en "I"

El sostén hace que los pechos se junten, creando una forma de "I". Muestra que tiene pechos voluptuosos.

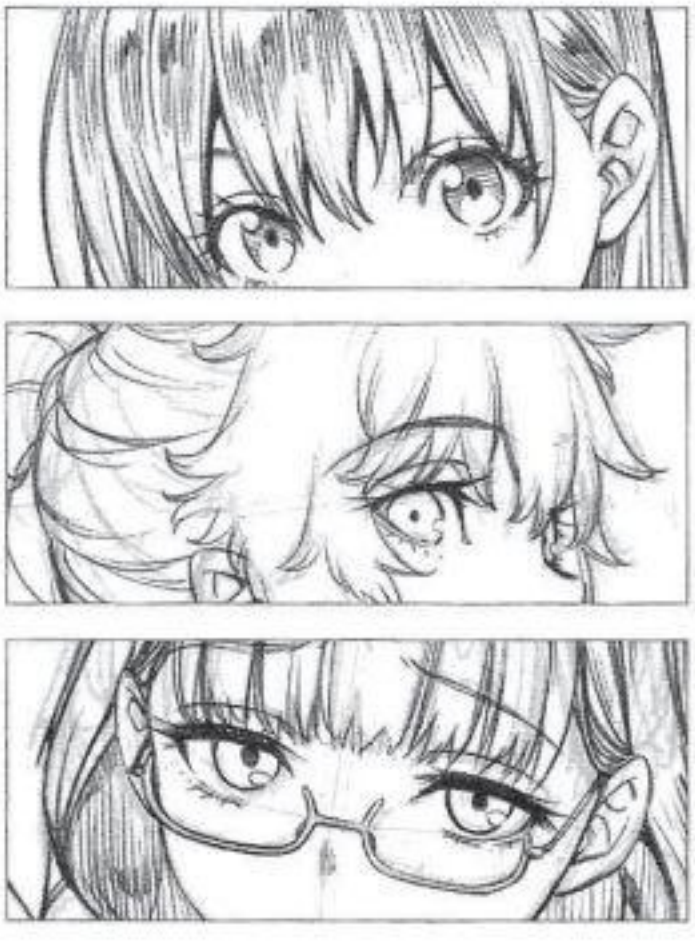
Boceto preliminar

Equilibrio corporal general: resaltar las diferencias entre personajes. Al colocar a estos 3 personajes uno al lado del otro, sus diferencias terminan destacando mucho. Estas son algunas de las principales diferencias que quedan demostradas: - Pose, como la dirección hacia la que mira la cabeza, la dirección hacia la que mira el cuerpo y las diferencias de postura. - Diferencias de peinado. - Rostro, como las diferencias en el estilo artístico y la expresión. - Diferencias en la textura corporal y la ropa interior.

Diferencias de postura



Diferencias de cabello y ojos



Diferencias entre hueso y carne /
Diferencias entre clavícula y pechos

Al hacer que los personajes se distingan entre sí, ver solo sus rostros o una parte de sus cuerpos hace obvio qué personaje es cuál.

Capítulo 5: Dibujar rostros

Cráneo - Partes de la cara - Estructura de la boca y el cabello - Diseño

Diferencias entre rostros realistas y estilizados

Echemos un vistazo a cómo difieren los rostros realistas de los estilizados. El factor más importante sería la forma del cráneo.

Un personaje con un enfoque más realista

Cabello: El cabello utiliza líneas más finas que representan el flujo del pelo y los mechones individuales.

Cejas: Un conjunto de líneas finas.

Ojos: Los contornos de los ojos están definidos claramente.

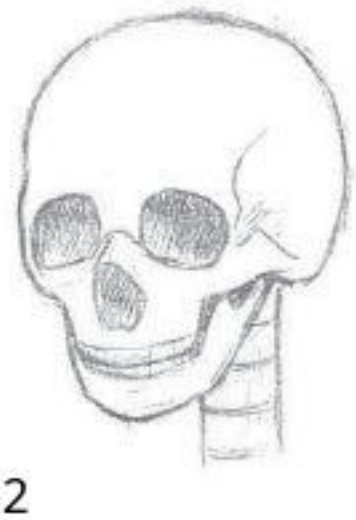
Las pupilas y los iris son redondos.

Orejas: Se dibuja la compleja estructura interna de la oreja.

Nariz: Se dibuja la nariz completa, incluyendo la caída y elevación de la nariz, las fosas nasales y el puente.

Labios: Tanto el labio superior como el inferior tienen sus formas definidas.

Cuello: Grueso.



Esqueleto humano: Las zonas como el área alrededor de los ojos, la depresión en la región temporal y los pómulos tienen una sensación más áspera. La mandíbula inferior es gruesa, al igual que los huesos del cuello.

● Un personaje con un estilo más cercano al anime o a los videojuegos.

Cabello: El contorno del cabello está más marcado, con las líneas internas simplificadas y reducidas.

El brillo del cabello hace que se vea más redondeado y lleno de vida.

Cejas: Dibujadas con un diseño sencillo.

Ojos: Dibujados más grandes, poniendo énfasis en las pestañas. Las pupilas son grandes y ovaladas para que resalten.

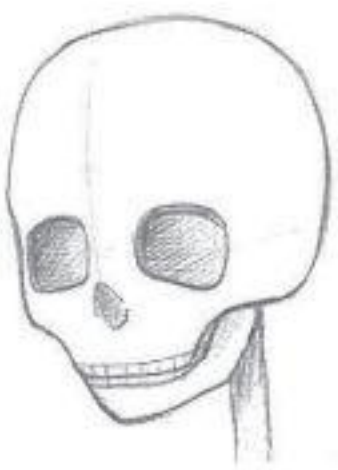
Orejas: Las líneas se reducen para que tengan un aspecto más simplificado.

Nariz: A menudo solo se dibuja la punta de la nariz, omitiendo la mayoría de los detalles.

Boca: La boca está muy simplificada.

La sombra del labio inferior puede resaltar la ternura de la boca.

Cuello: Ligeramente más delgado.



Cráneo del personaje.
La conexión entre la región temporal y la mandíbula se simplifica, con los pómulos teniendo una forma más suave. Las cuencas de los ojos son grandes y están más separadas. La mandíbula es pequeña.

Vamos a dibujar un personaje

Determina dónde colocar las distintas partes de la cara mientras esbozas tu dibujo.

Echa un vistazo a algunos ejemplos

El proceso de dibujar mediante referencias funciona igual que cuando dibujas tu propio personaje original. Presta mucha atención al tamaño de los ojos y las orejas, junto con aspectos como el volumen del cabello, mientras dibujas observando estos ejemplos para mejorar tus habilidades de dibujo.

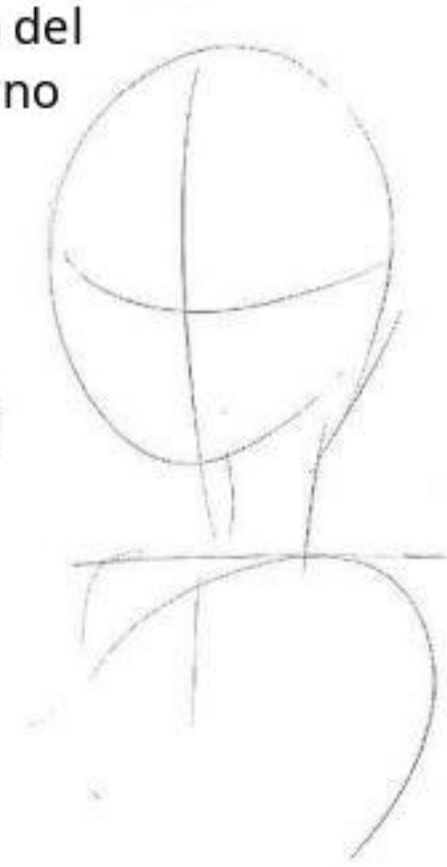
Ejemplo de personaje terminado

- ★ Observa la posición de los rasgos faciales.
- ★ Intenta copiar la cantidad de cabello (céntrate en el volumen y en cuánto se aleja el contorno del pelo del contorno del cráneo), el flujo del cabello y la densidad de las líneas curvas.

Esbozo antes de terminarlo

Proceso de dibujo

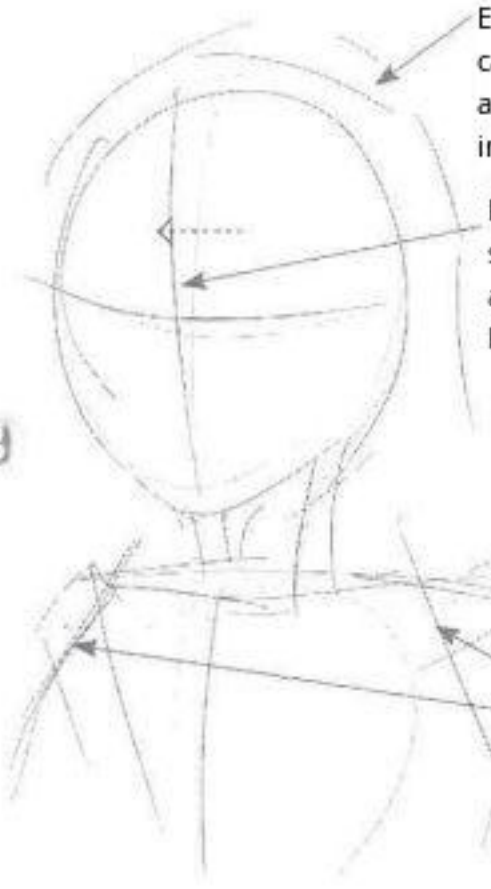
● Dibujo del contorno



① Dibuja un círculo (contorno de la cabeza/cráneo) con una marca en cruz (contorno de la cara) sobre él.

Dibuja el cuello y una línea recta para usarla como guía para los hombros.

Si haces un plano medio, dibuja también aproximadamente la forma del torso.



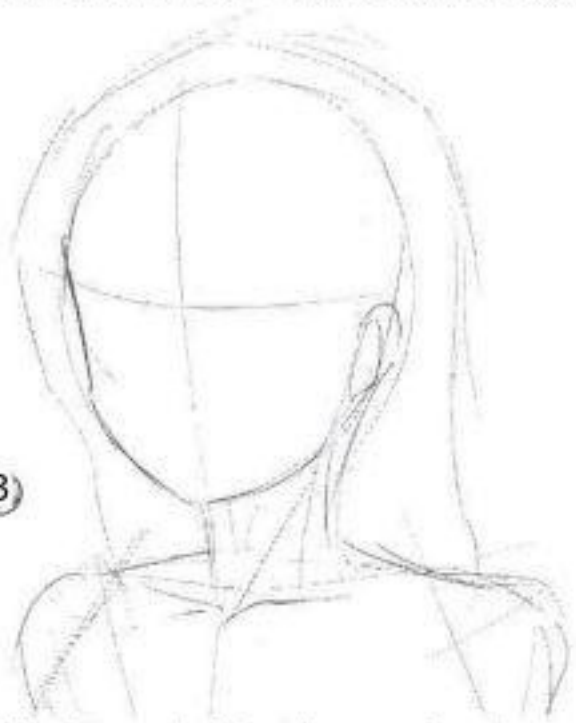
② El cabello flotará sobre la cabeza, así que dibuja algunas líneas guía para indicar dónde irá.

La línea central de la cara se ajusta ligeramente aquí. Ahora mira más hacia el exterior.

Dibuja aproximadamente el grosor del cuello y la anchura de los hombros.

Estas son líneas guía para saber dónde se conectarán los hombros. Ayudan a visualizar la anchura del torso.

● Boceto inicial -> Resultado final



③ Usa el personaje de ejemplo como referencia y dibuja el trazado para la forma de la cabeza, la forma de la cara, el contorno del cabello, el cuello y los hombros.

④ Hazte una idea de la colocación, el tamaño y la forma de los ojos, y dibuja también la nariz y la boca.

⑤ Empieza poco a poco a refinar la forma de la cara, el cuello, los ojos y la nariz mientras das movimiento al cabello. Hazte una idea aproximada de cómo se separa el cabello y de la anchura de los hombros.

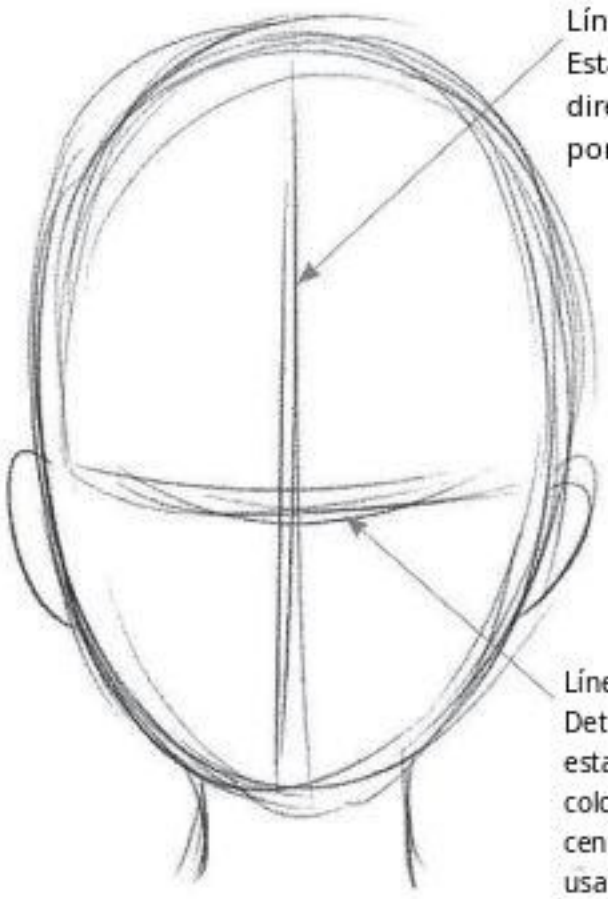
⑥ Empieza a finalizar las líneas de las cejas, el contorno del cabello, el cuello y los hombros. Alterna entre centrarte en los rasgos individuales y el dibujo en su conjunto.

⑦ Ajusta la boca, añade algunos detalles y sombreado a los ojos y al cabello, y habrás terminado. Siéntete libre de ajustar más las líneas o añadir otros detalles.

El propósito de la marca de cruz

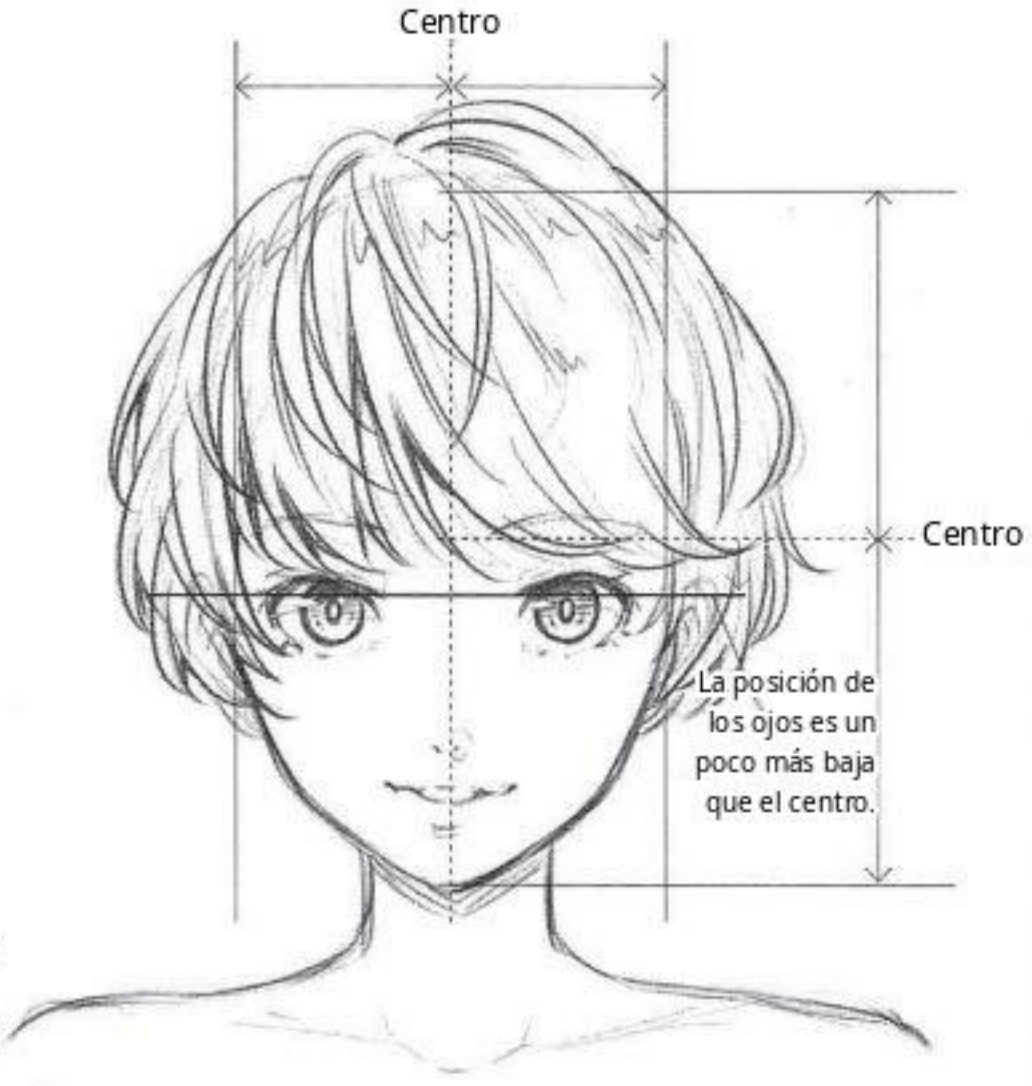
La marca de cruz sirve como líneas guía para determinar hacia dónde mira el rostro, junto con el posicionamiento de los ojos y la nariz.

Ángulo frontal



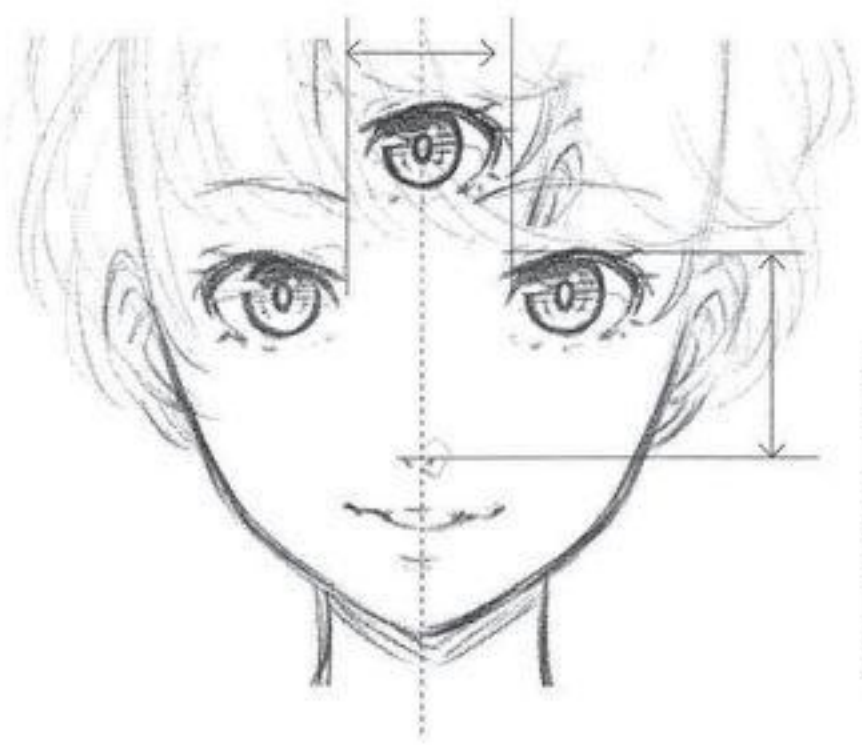
Línea vertical: Esta línea va directamente por el medio.

Línea horizontal: Determina qué tan altos estarán los ojos. Si se coloca directamente en el centro, también puede usarse como guía para la posición de las orejas.



La nariz, la boca y la mandíbula se colocan directamente sobre la línea central.

● Equilibrio de los rasgos faciales

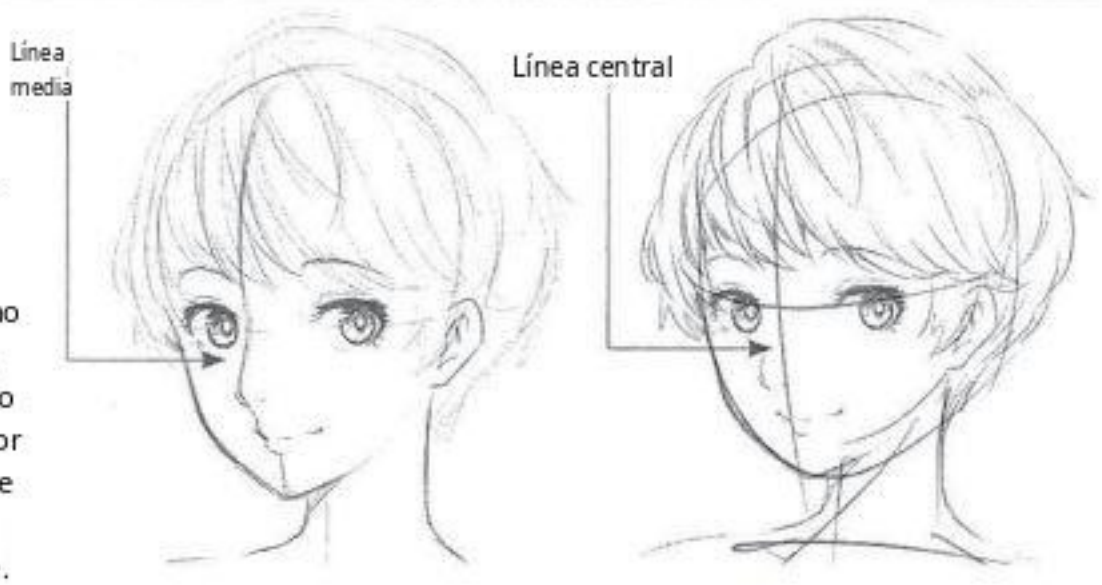


Usa pautas como "la distancia entre ambos ojos es aproximadamente el ancho de un ojo" o "el tamaño de las orejas desde el frente es aproximadamente la longitud desde la parte superior de los ojos hasta la nariz" mientras determinas dónde colocar los rasgos faciales. Esto sirve como una forma de ayudarte a adquirir naturalmente un buen sentido de la distancia al dibujar rasgos faciales.

Suplementario

La diferencia entre la línea central y la línea media

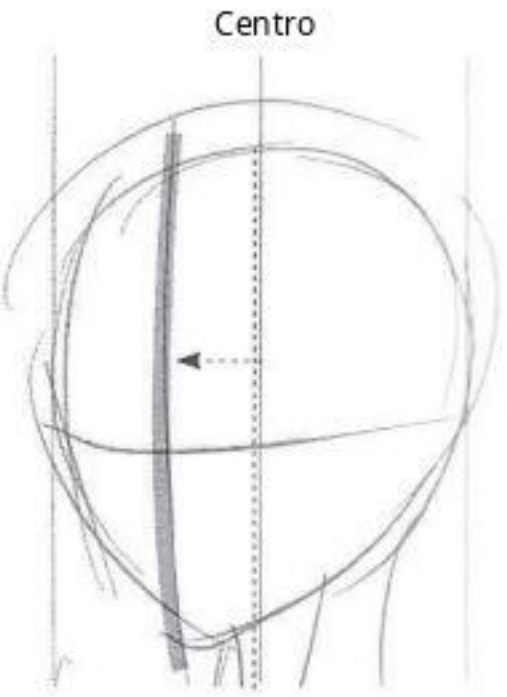
"Línea media" se usa a menudo como término anatómico. Es una línea que va literalmente por el centro del rostro. Podrías escuchar frases como "desplaza tu línea media para evitar el ataque" en artes marciales y similares. El término "línea central" utilizado en el dibujo se refiere a la línea que baja directamente por el medio de lo que se ve, y usualmente, de hecho, va directo por el medio en términos del dibujo. A menos que se requiera una vista frontal absoluta, esto no es algo de lo que debas preocuparte normalmente.



Ángulo de 45°

- El propósito de la línea vertical es establecer si mira a la izquierda o a la derecha

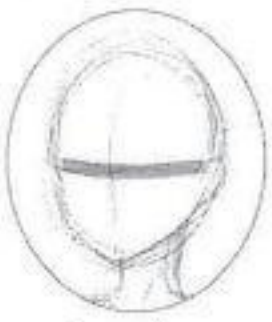
Mirando a la izquierda



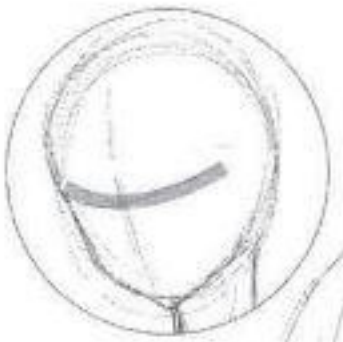
La línea central está más hacia la izquierda.

- El propósito de la línea horizontal

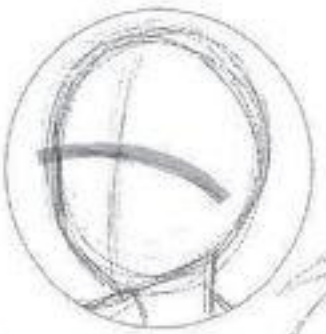
Establece si mira hacia arriba o hacia abajo



Normal

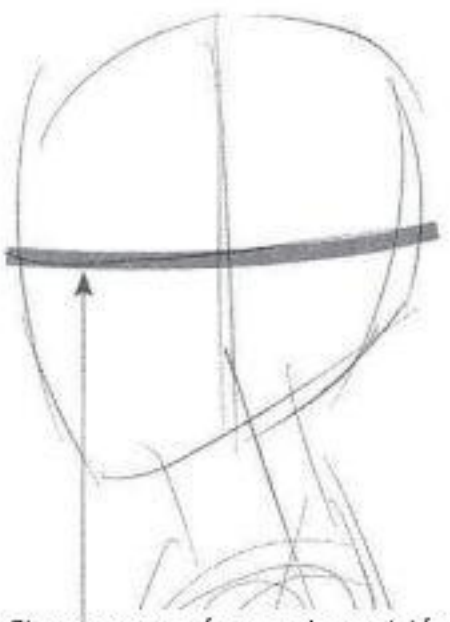


Mirando hacia abajo



Mirando hacia arriba

Ángulo lateral



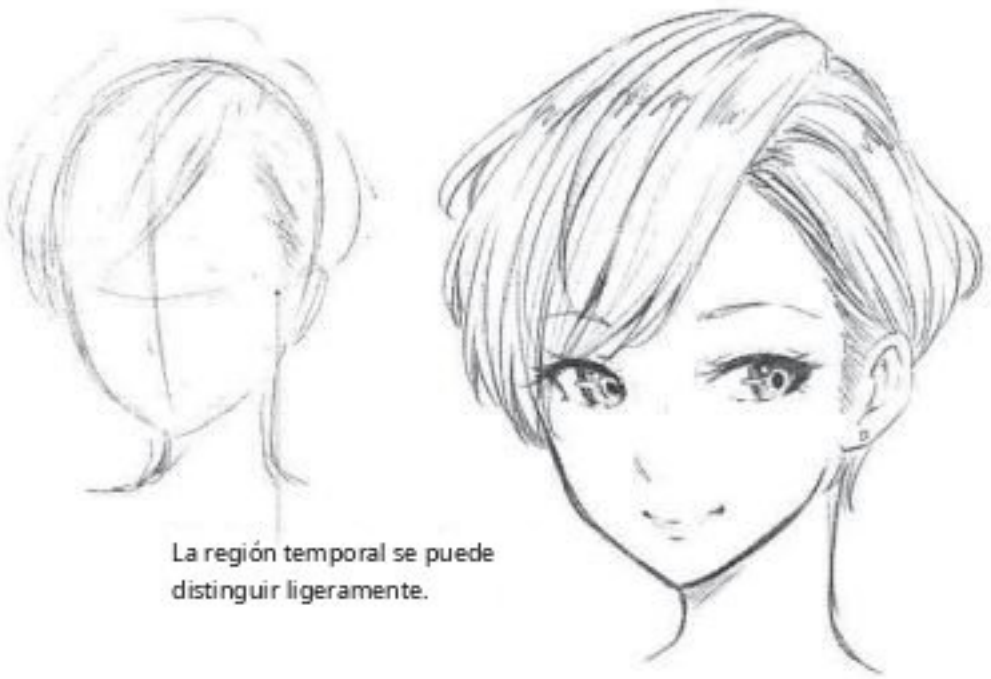
Sirve como guía para la posición de los ojos y las orejas.

La oreja sale por aquí (centro del lado de la cabeza).

Dibujando varios ángulos

Echemos un vistazo a cómo pueden cambiar la posición y la forma de los rasgos faciales. Además de cómo cambia la forma de la cara, presta atención a cómo cambian la posición y la forma de los ojos y las orejas.

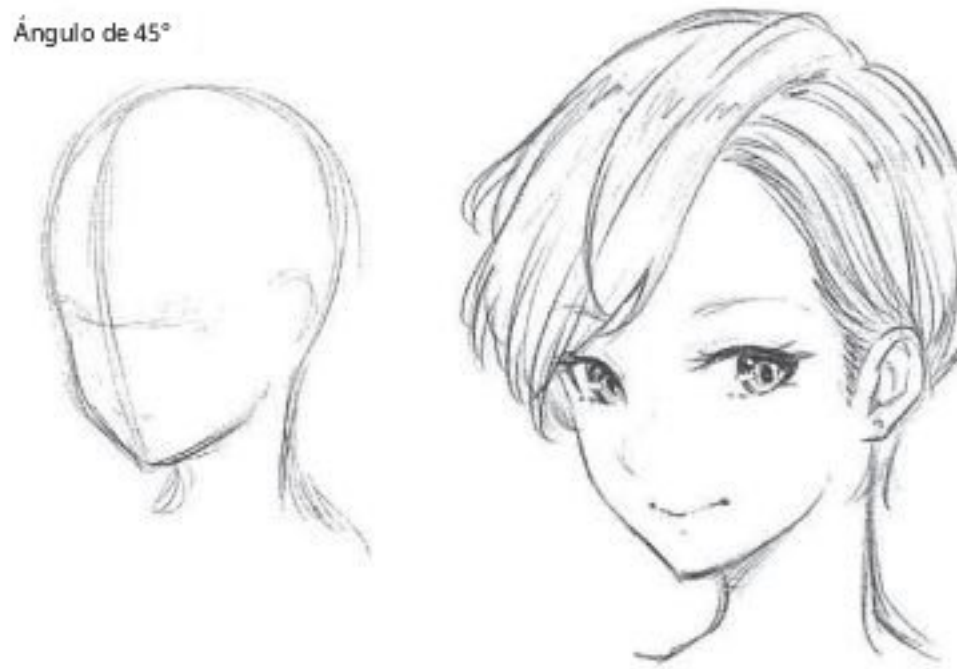
Ángulo ligeramente diagonal



La región temporal se puede distinguir ligeramente.

La distancia entre la comisura del ojo y las patillas

Ángulo de 45°



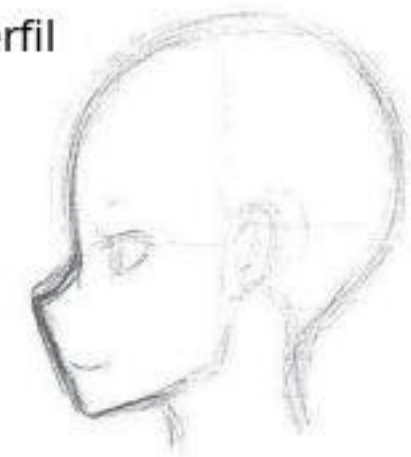
El ancho del ojo se vuelve más estrecho cuanto más hacia atrás llega.

Cerca del ángulo lateral

El lateral de la cara y la cabeza se vuelven más anchos.

Esta distancia se vuelve más ancha.

Perfil



Ángulo diagonal posterior
(se pueden ver los ojos)

La nariz no se puede ver.

El ojo debe dibujarse
como si estuviera tocando
el contorno del rostro.

Ángulo diagonal posterior
(no se pueden ver los ojos)

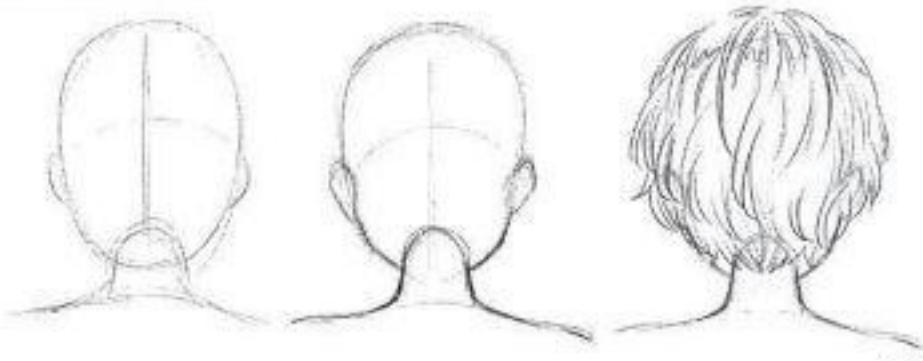
Ajustando el ángulo de perfil
para que sea más diagonal,
se puede distinguir el puente
de la nariz.

Dibuja la redondez
de las pupilas.

Globo ocular

Dibuja la ondulación de la
zona de los ojos.

Referencia: Espalda



Dibujar el perfil: contorno facial y forma para posicionar los ojos

Realista: irregular

Estilizado: simple, limpio

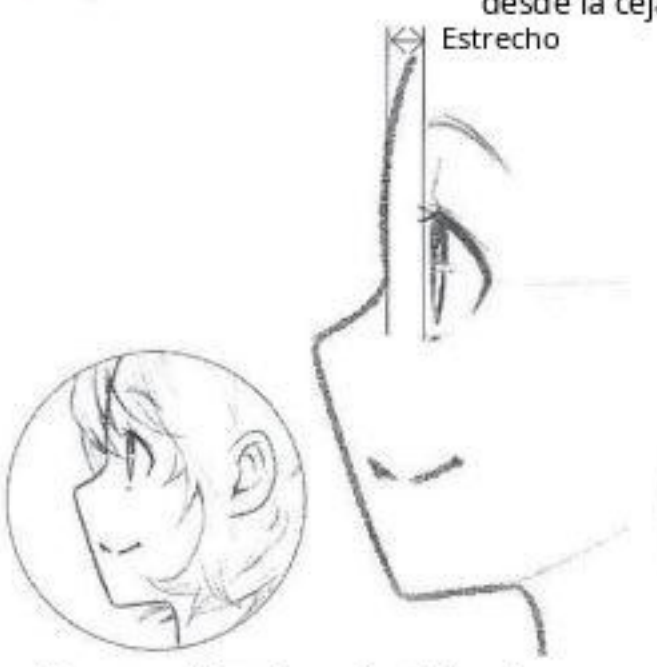
3 tipos estilísticos comunes

Tipo irregular: refleja la forma de los labios

Tipo simple: el contorno está simplificado

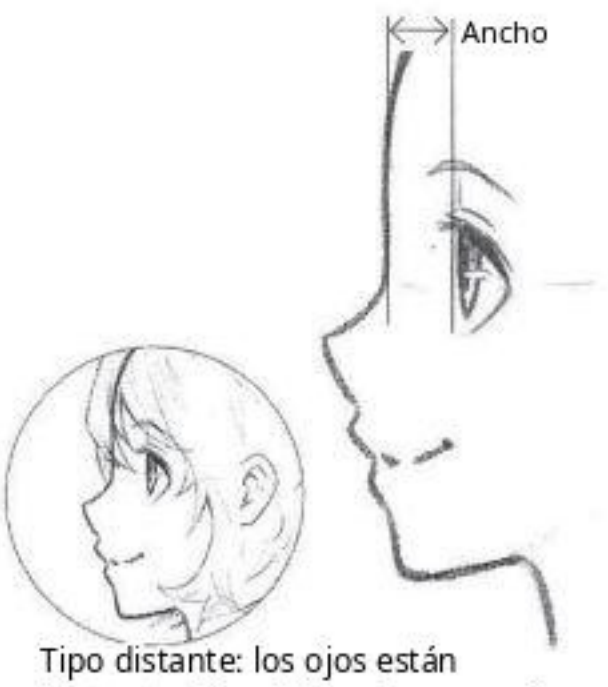
Tipo híbrido: el labio superior tiene un contorno más realista

- Tamaño y colocación de los ojos: puedes ajustar factores como la distancia desde la ceja y la forma



Tipo normal: la colocación de los ojos (distancia desde la ceja) es estrecha y realista. Verticalmente, el ojo es grande. Esto es estándar, pero al mirar al frente, el ojo es más bien pequeño

Tipo misterioso: la colocación de los ojos es un poco más alejada de la ceja y la forma del ojo es más alargada horizontalmente. El ojo tiene una forma más rasgada, lo que le da un aire misterioso



Tipo distante: los ojos están bastante lejos de la ceja y son más grandes verticalmente. Le da al personaje un aire más distante y relajado

Dibujando rostros en ángulo lateral

Un ángulo diagonal que hace que el ojo quede ligeramente oculto tras el puente de la nariz: esto resalta una mayor sensación de tridimensionalidad, pero puede ser difícil encontrar un buen equilibrio entre la posición y el tamaño de los ojos. Intenta hallar el equilibrio calcando y dibujando mediante referencia.

Tipo diagonal

La forma del rostro es cercana a la de un rostro en ángulo diagonal normal.

Ángulo diagonal normal

Ángulo lateral

La forma del rostro es cercana a la de un rostro en ángulo lateral.

Ángulo lateral

Puntos a tener en cuenta: haz que la línea central se dirija claramente hacia afuera.

Esto funcionará para ambos tipos. Para el tipo de ángulo lateral, deberías pasar a dibujar el contorno del puente de la nariz antes de añadir los ojos en el boceto preliminar.

El ojo en primer plano debería estar más alejado de la línea central.

Ángulo hacia arriba y hacia abajo

● Hacia arriba diagonalmente

Hazlo

La distancia entre los ojos y la nariz se reduce (las caras en diagonal suelen tener la nariz tapando parte del ojo). Haz la nariz un poco más pequeña.

La línea horizontal utilizada para posicionar los ojos debe curvarse hacia arriba.

La relación entre los ojos y la nariz es aproximadamente la misma que en la cara con "ángulo casi de perfil".

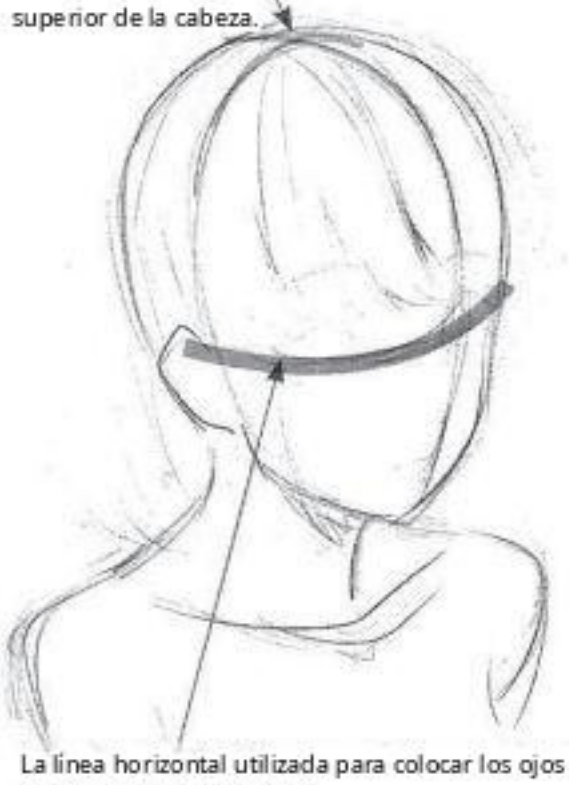
El área de la superficie de la región superior de la cabeza debe ser menor que la de la región de la cara.

El área de la superficie entre la boca y la mandíbula inferior se vuelve más ancha.

En el caso de una cara realista: se dibujan las fosas nasales.

● Ángulo hacia abajo

Usa una marca de cruz para el contorno de la parte superior de la cabeza.



La línea horizontal utilizada para colocar los ojos debe curvarse hacia abajo.

Mirada diagonal hacia abajo: El área de la parte superior de la cabeza se vuelve más grande.

En el caso de un rostro realista

El equilibrio de los rasgos faciales es casi el mismo que en el rostro con ángulo diagonal. La longitud vertical del rostro se acorta un poco mientras que la parte superior de la cabeza se dibuja para que parezca más grande.

La coronilla de la cabeza debe tener líneas que se curven hacia adentro.

El volumen del cabello debería ser más pronunciado.

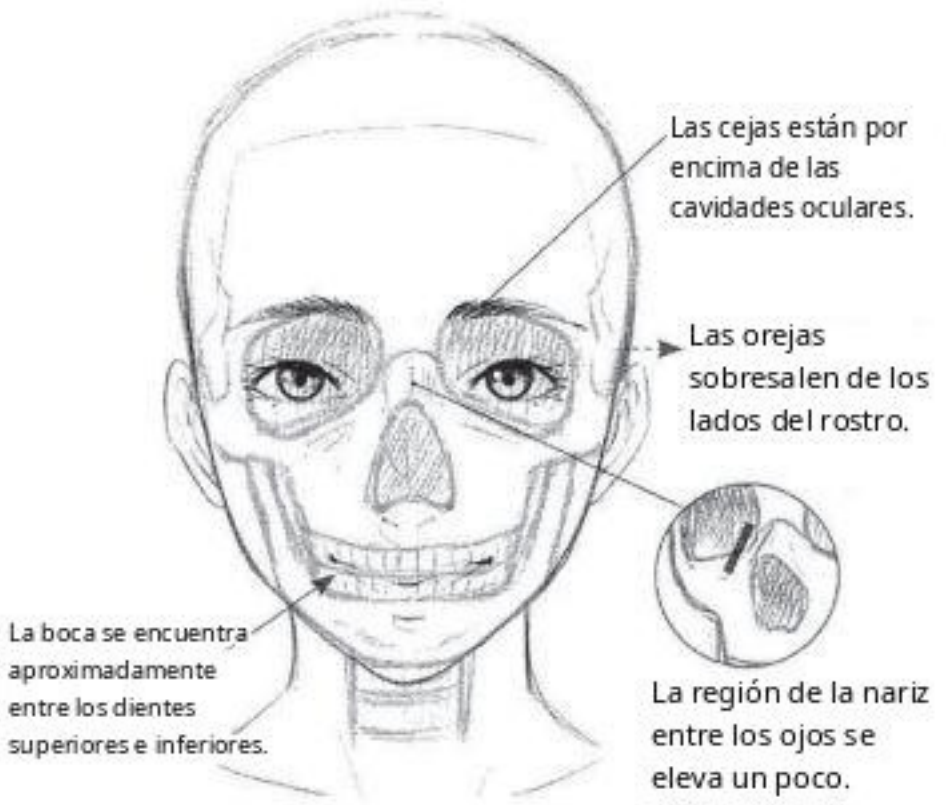
Rasgos faciales

Echemos un vistazo a las formas de los rasgos faciales y la estructura bucal de los personajes realistas.

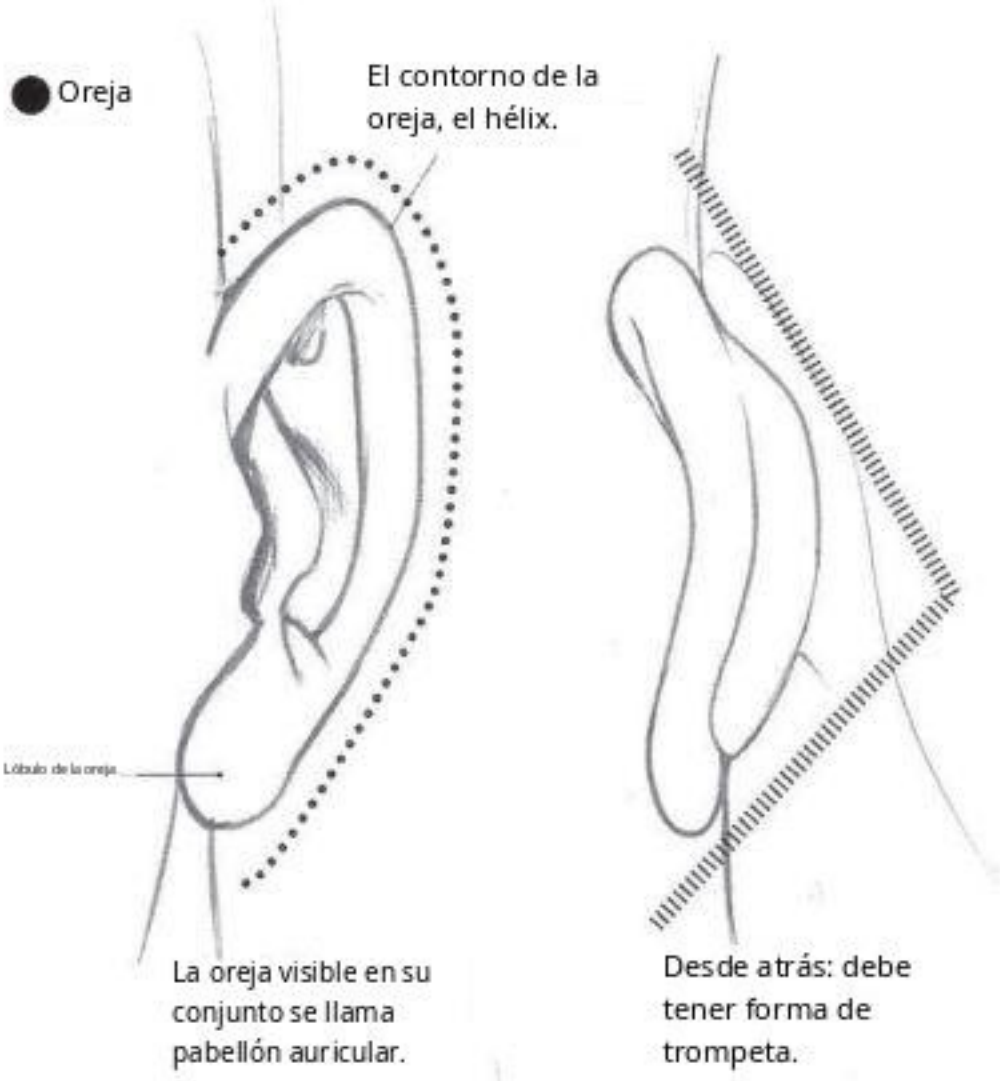
Los rasgos faciales a menudo se simplifican en dibujos estilizados, por lo que existen muchos tipos de diseños.

Rasgos faciales básicos y sus nombres

● Rasgos esqueléticos

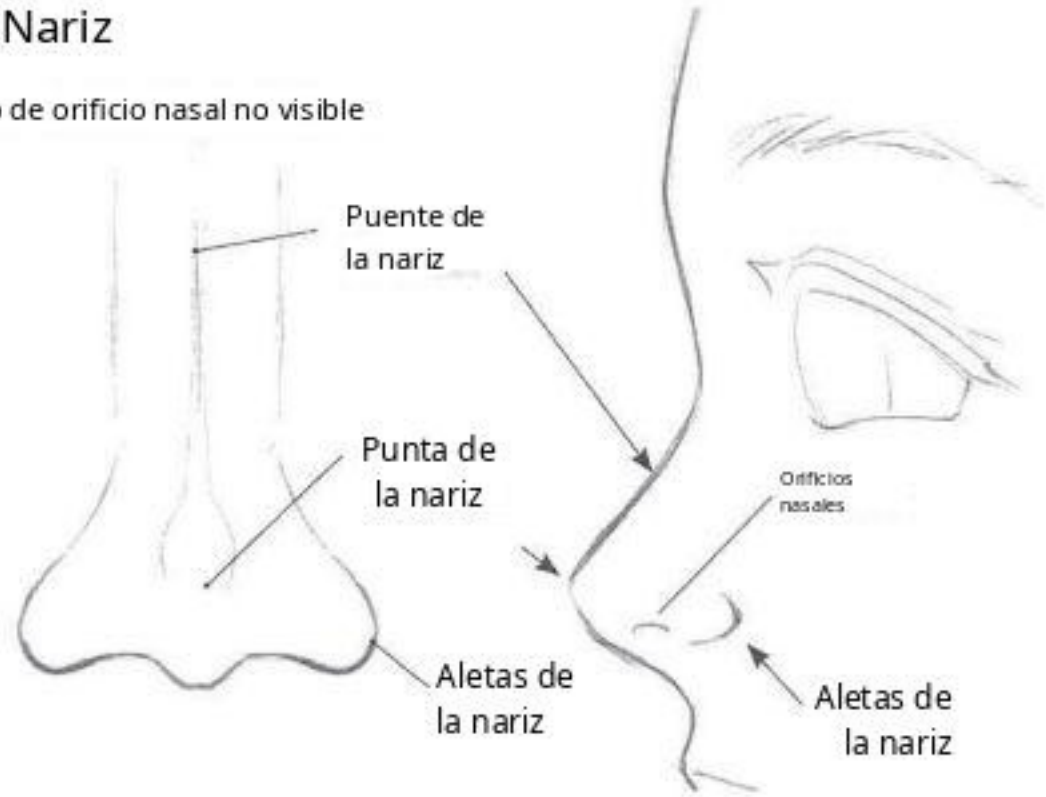


● Oreja

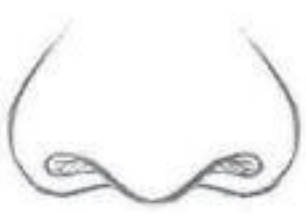


● Nariz

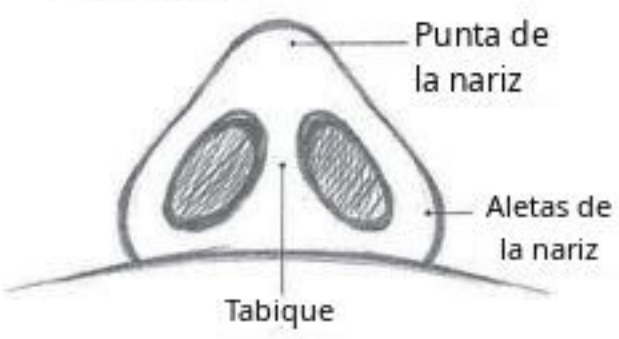
Tipo de orificio nasal no visible



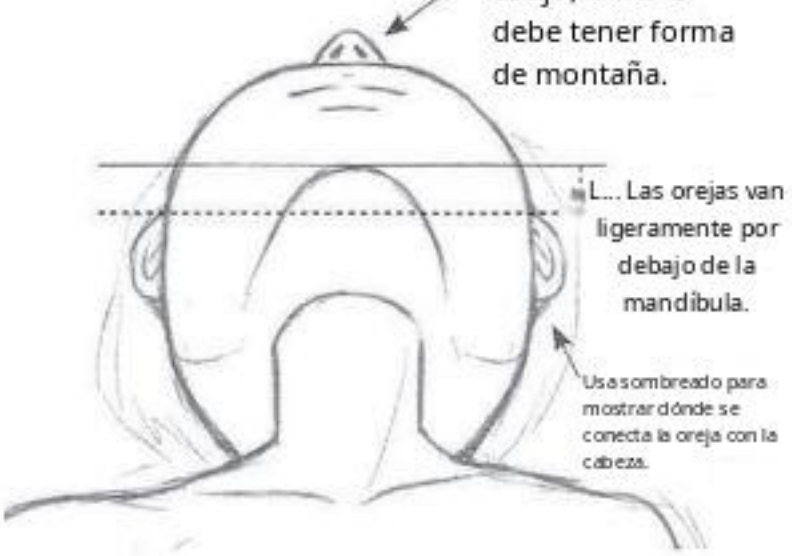
Tipo de orificio nasal visible



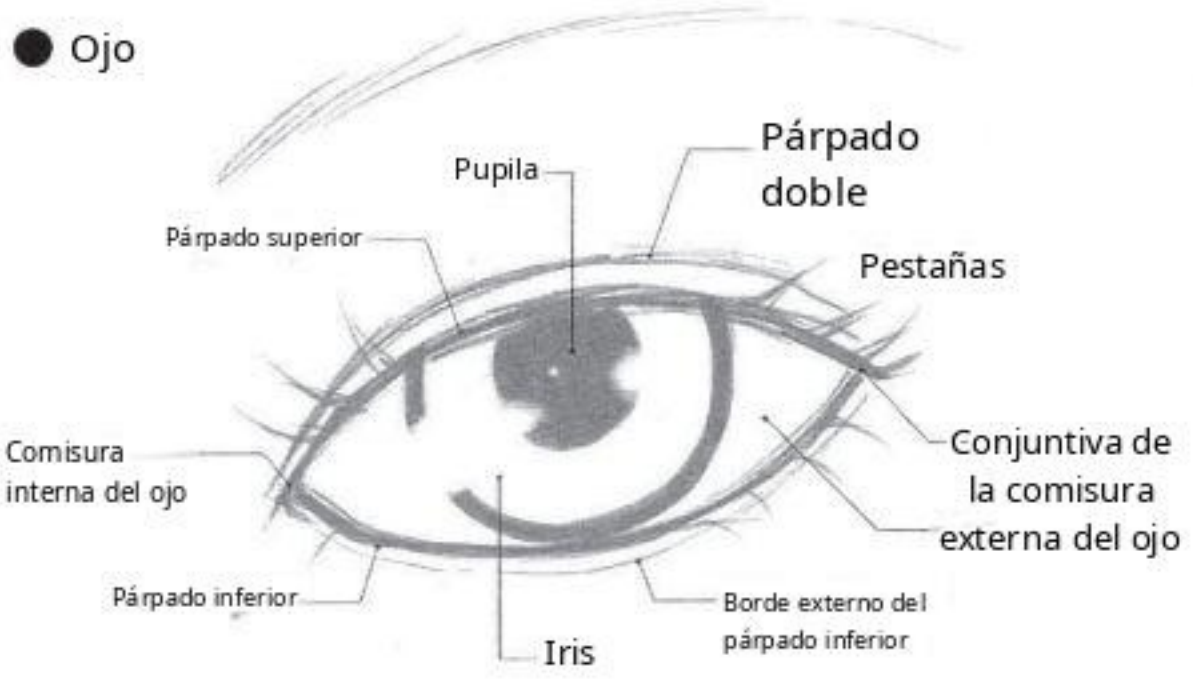
Desde abajo

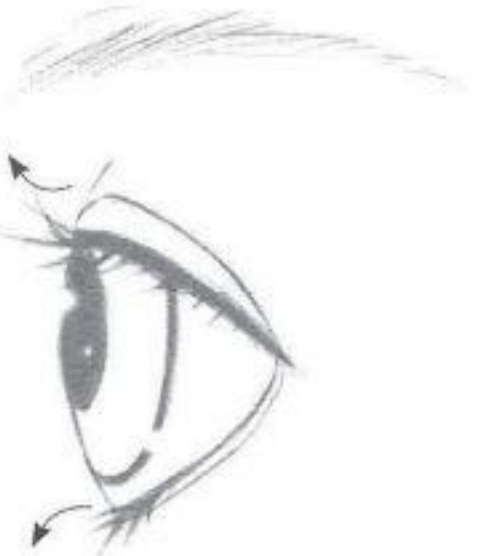


Dibujar orejas y nariz desde abajo



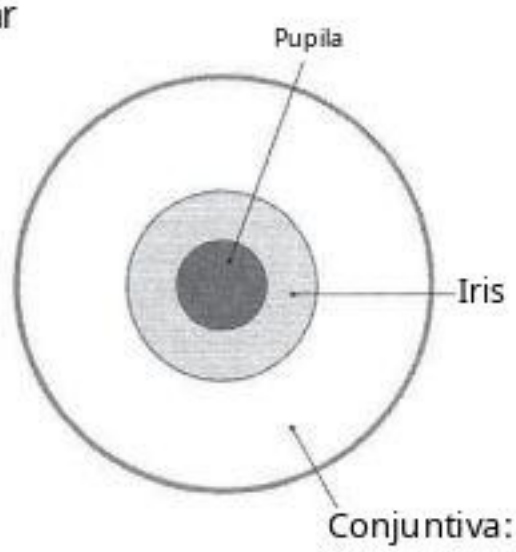
Ojo





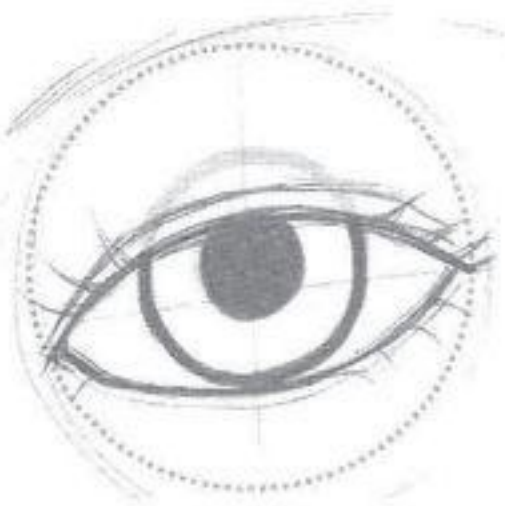
Las pestañas se extienden radialmente hacia afuera.

Globo ocular

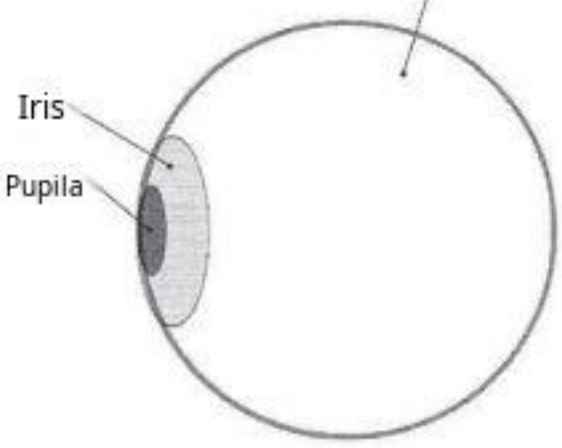


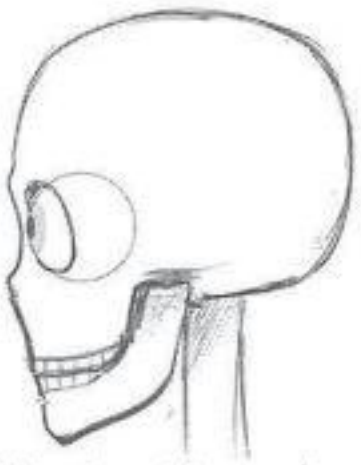
Globo ocular encajado en un cráneo

Radiografía de un personaje guiñando un ojo



Radiografía del globo ocular detrás de la piel

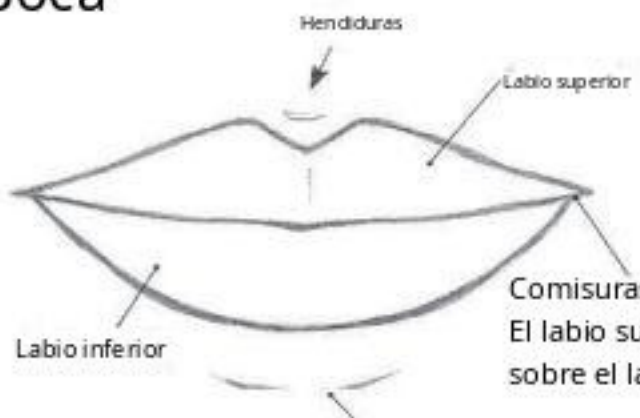


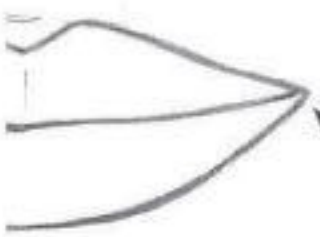


Globo ocular encajado en un cráneo

La parte expuesta del globo ocular es parte de una esfera, por lo que debe ser curva.

Boca





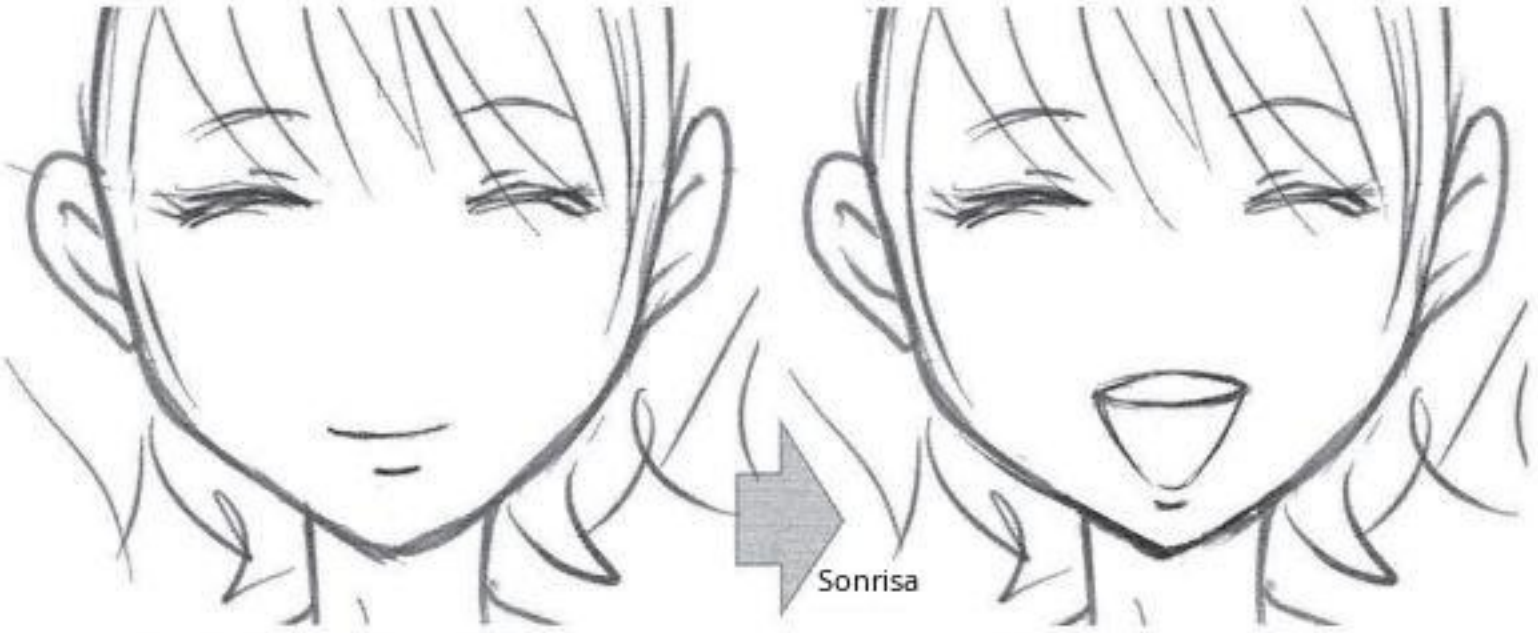
La comisura del labio inferior nunca sobrepasa al labio superior (esto puede hacerse a propósito para darle al personaje un aspecto alienígena).

El labio inferior en realidad se extiende hasta aquí abajo, pero a menudo se acorta para que los labios parezcan más finos.

Estructura de la boca y la mandíbula

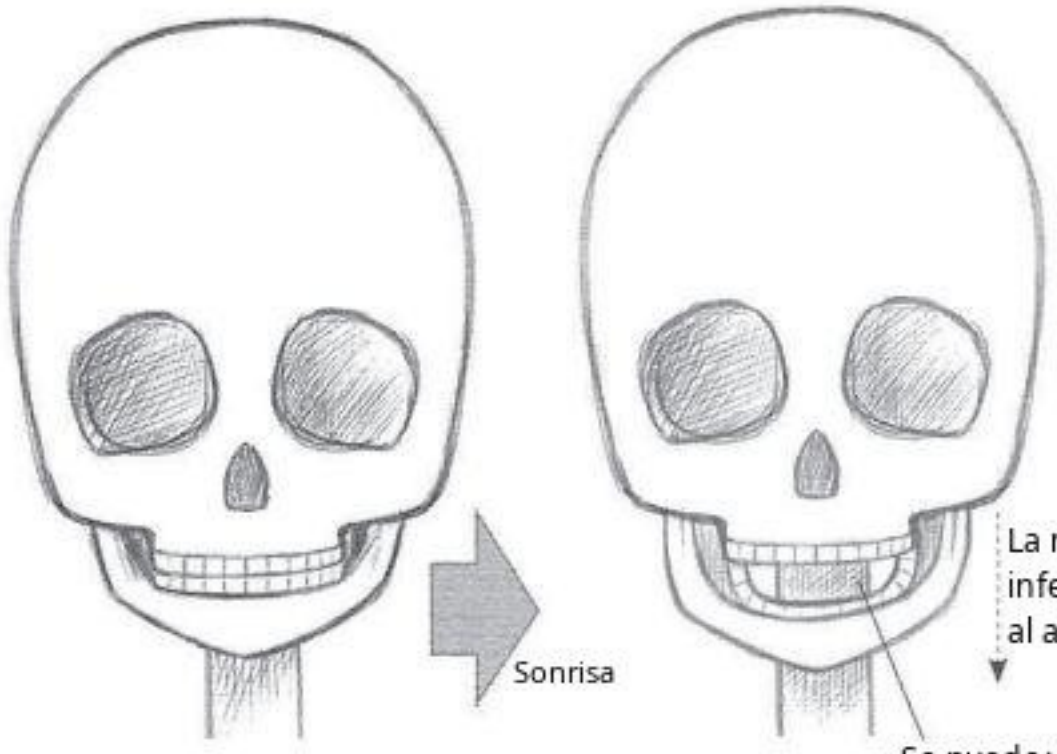
Al dibujar personajes, a menudo se exageran los ojos y la boca, por lo que se presta poca atención a la estructura general del cráneo. De todos modos, sigue siendo importante entender la estructura de la boca al dibujar los dientes o el interior de la misma.

Frente



Apertura de la boca al sonreír

El rostro permanece orientado hacia el frente.



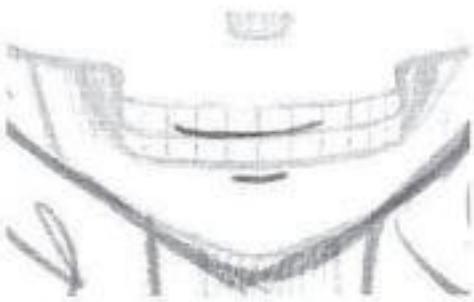
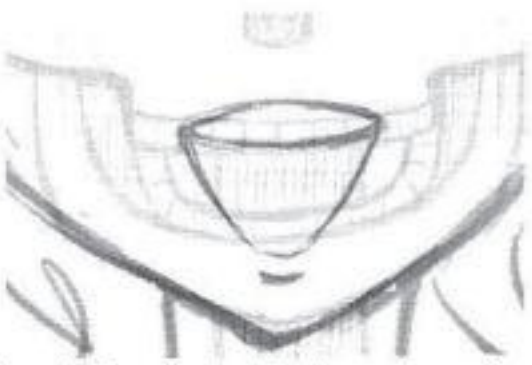
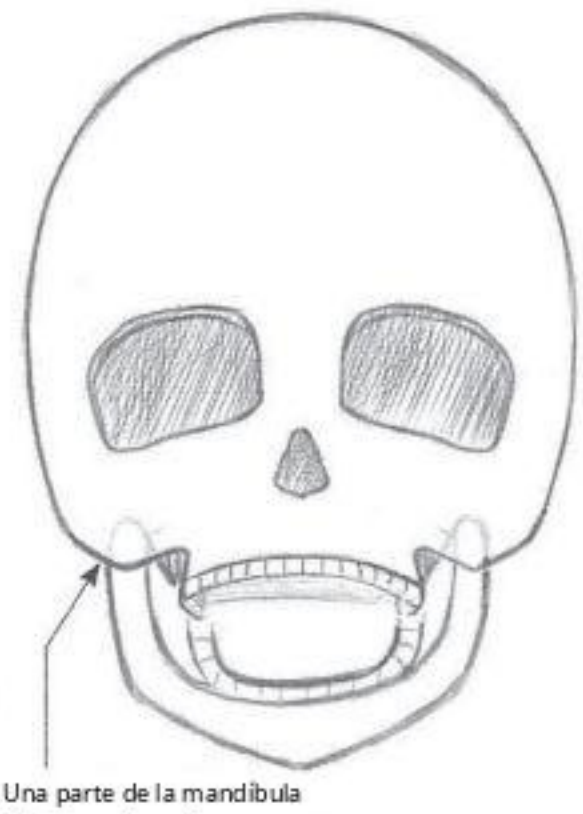


Diagrama de rayos X

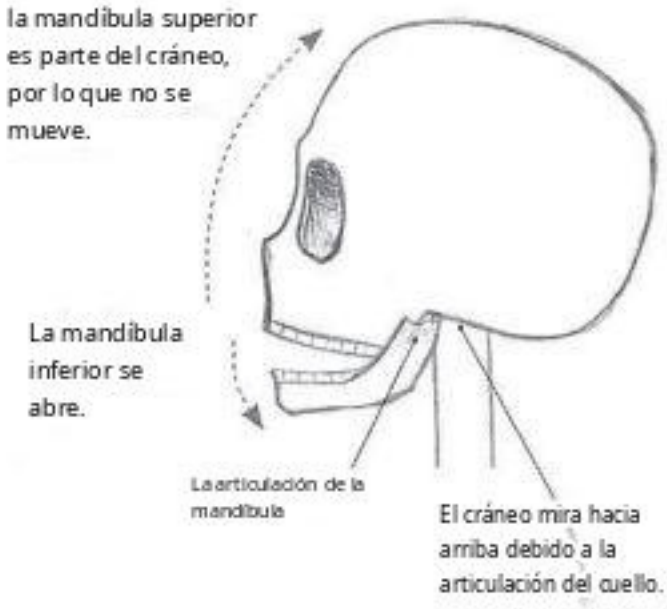


Se omiten los dientes inferiores y las encías.

Boca abierta de par en par: el rostro mira un poco hacia arriba.



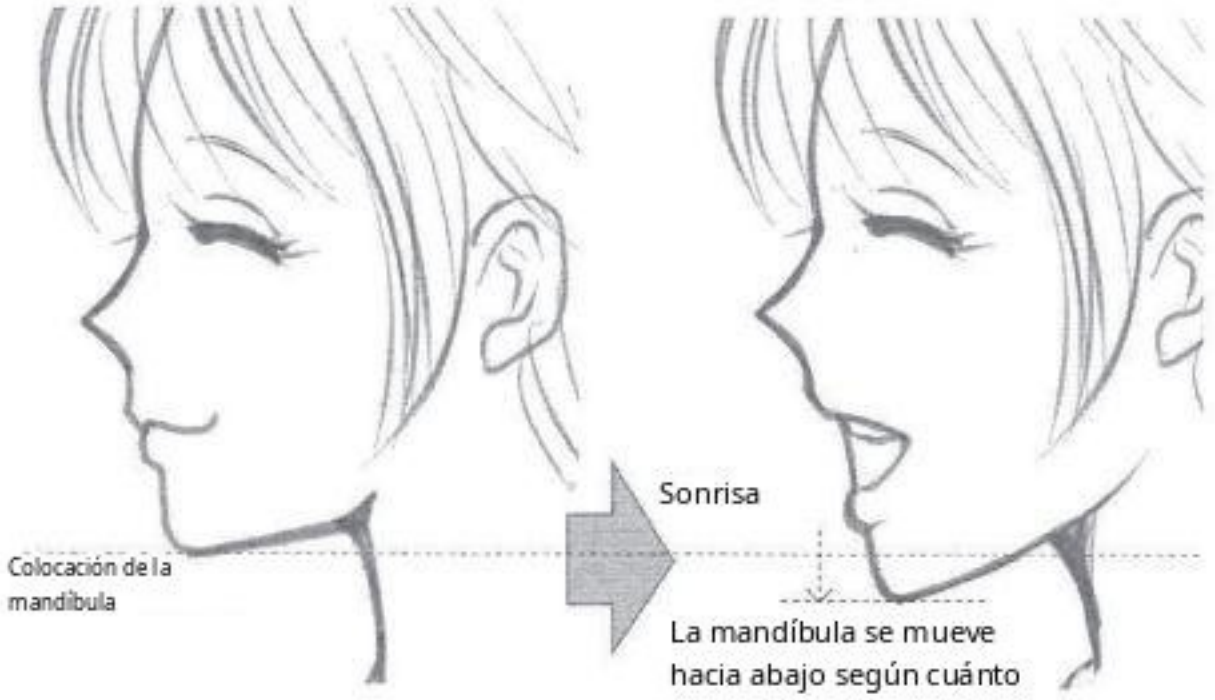
Una parte de la mandíbula inferior está oculta.

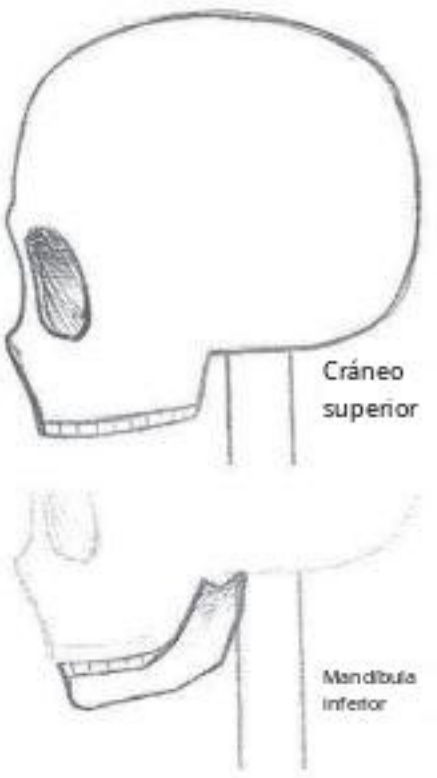


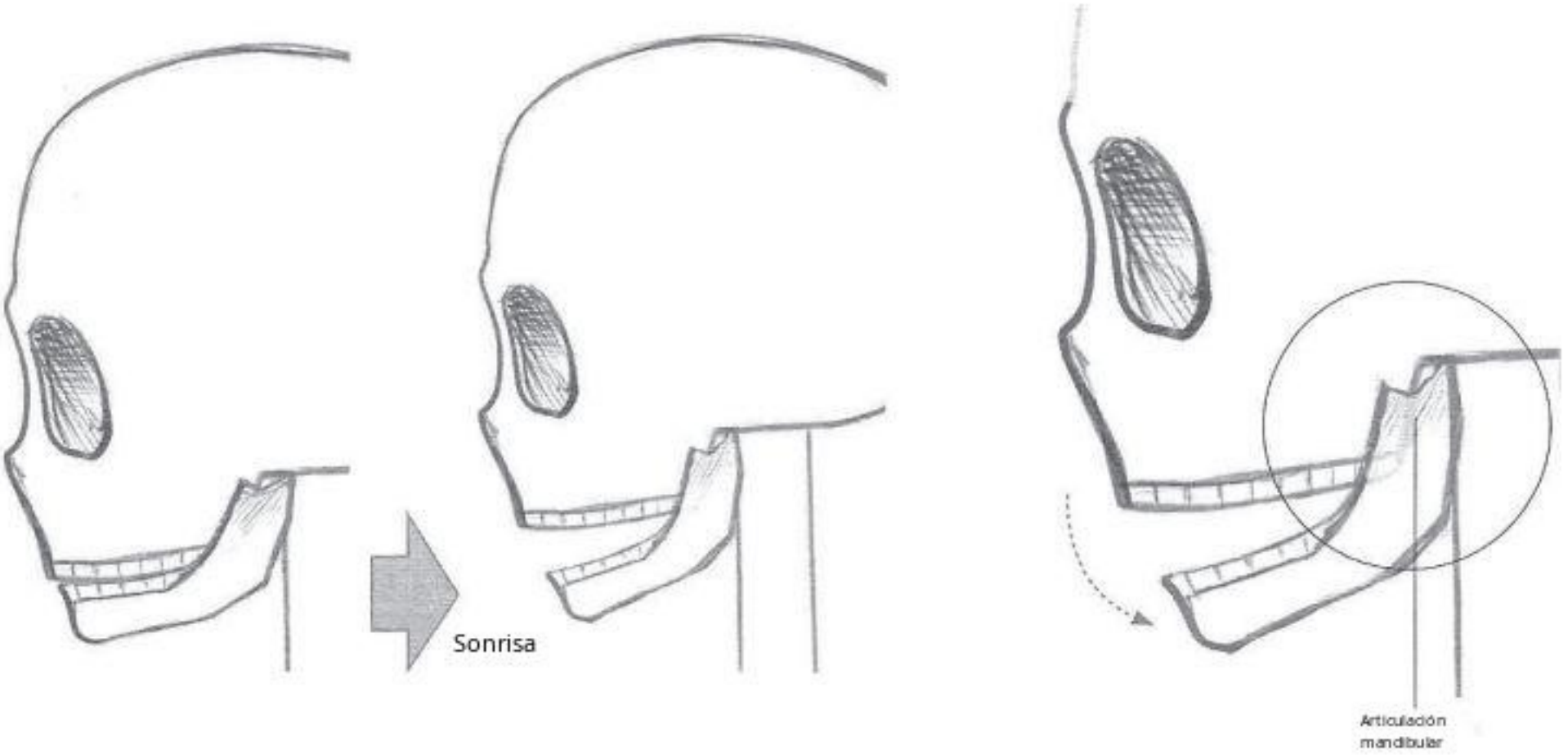
Cráneo superior

Ángulo lateral

• Tipo realista







● Tipo estilizado

Un tipo donde las proporciones de los personajes están más deformadas. El contorno de la mandíbula inferior a menudo permanece igual incluso cuando se abre la boca.

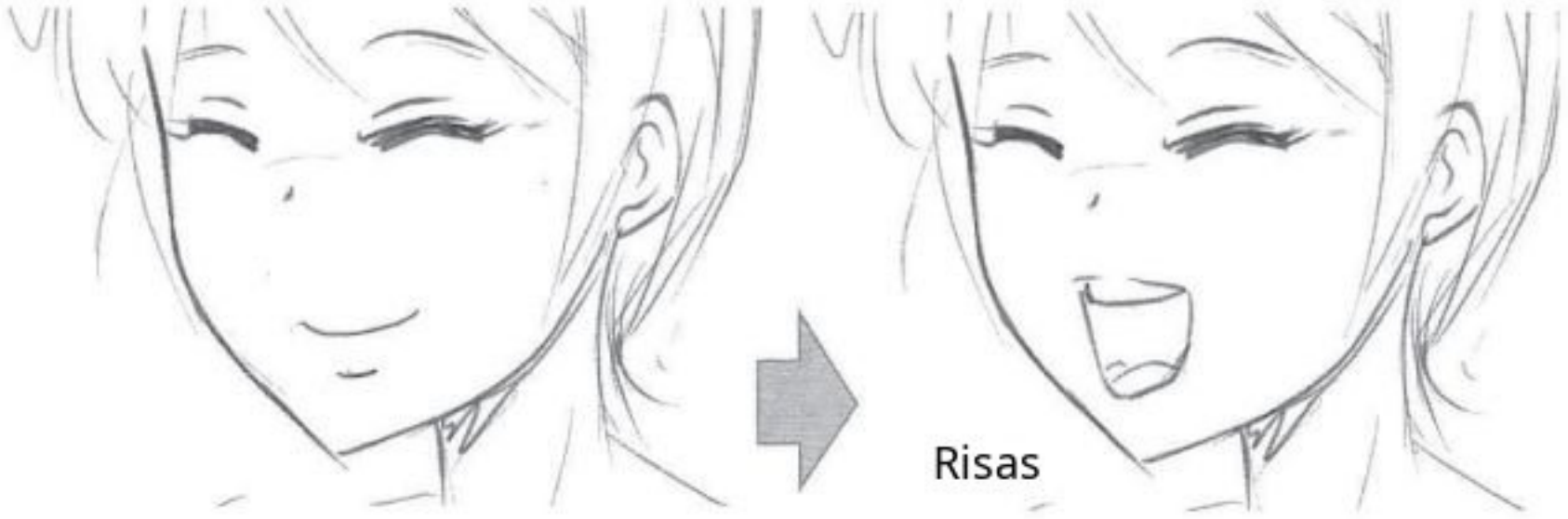
El contorno que sigue hacia abajo desde la nariz

Diagrama de rayos X del cráneo

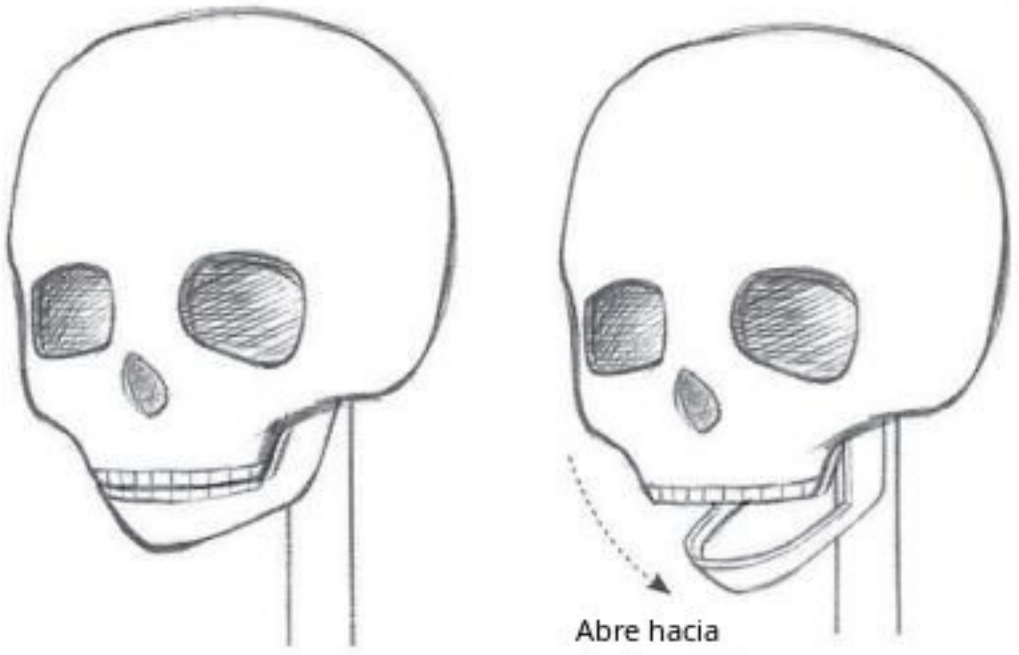
El contorno permanece igual incluso cuando se abre la boca.

No hay mucha necesidad de preocuparse por la estructura del cráneo si no planeas dibujar dientes.

Ángulo de 45°



Risas



Abre hacia abajo

Diagrama de rayos X del cráneo

Si el contorno de la cara no cambia, entonces la estructura del cráneo se estira o se encoge.

Referencia: Cráneos especialmente deformados

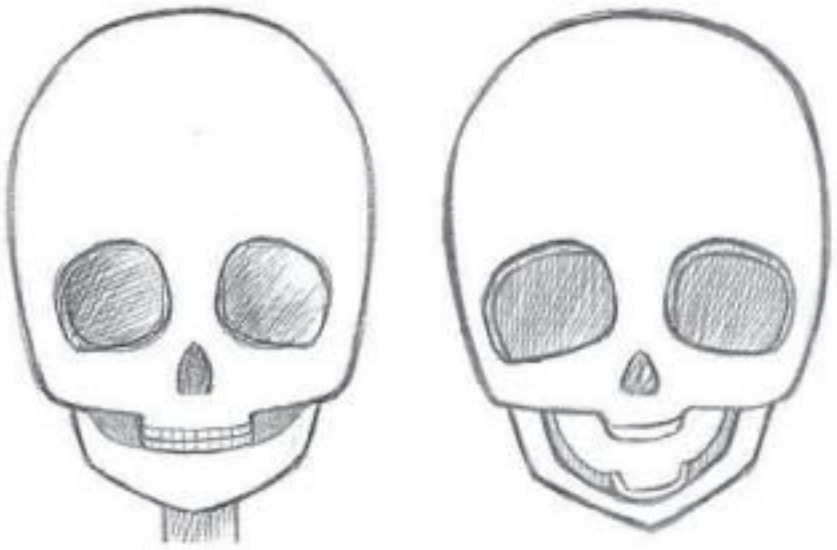
En el caso de diseñar cráneos para personajes tiernos: echemos un vistazo a los dientes frontales y la mandíbula.

Boca abierta

Boca cerrada

Al considerar un cráneo para un personaje tierno, la mandíbula inferior y los dientes suelen quedar muy pequeños. Pero cuando a estos personajes les cae un rayo, se convierten en zombis o algo así, todavía se

Aquí dibujé cráneos basándome en dónde se pueden ver los dientes. Los dientes frontales terminaron pareciéndose mucho a los de una ardilla.



Referencia: Cráneo del personaje

Aquí el objetivo es priorizar la ternura en lugar de la estructura facial realista.

Diagrama de rayos X del cráneo

Sobre los dientes

Boca cerrada

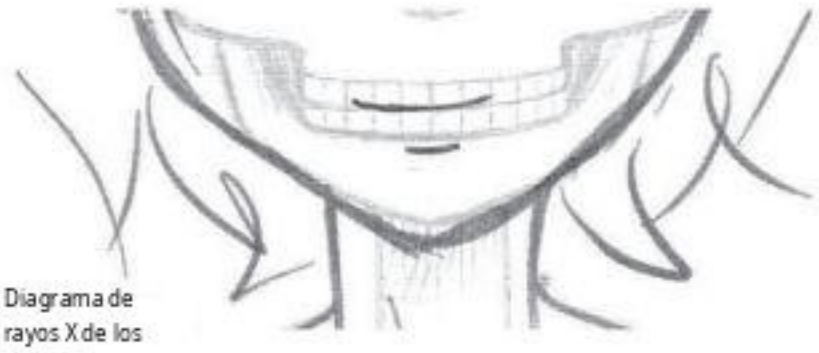
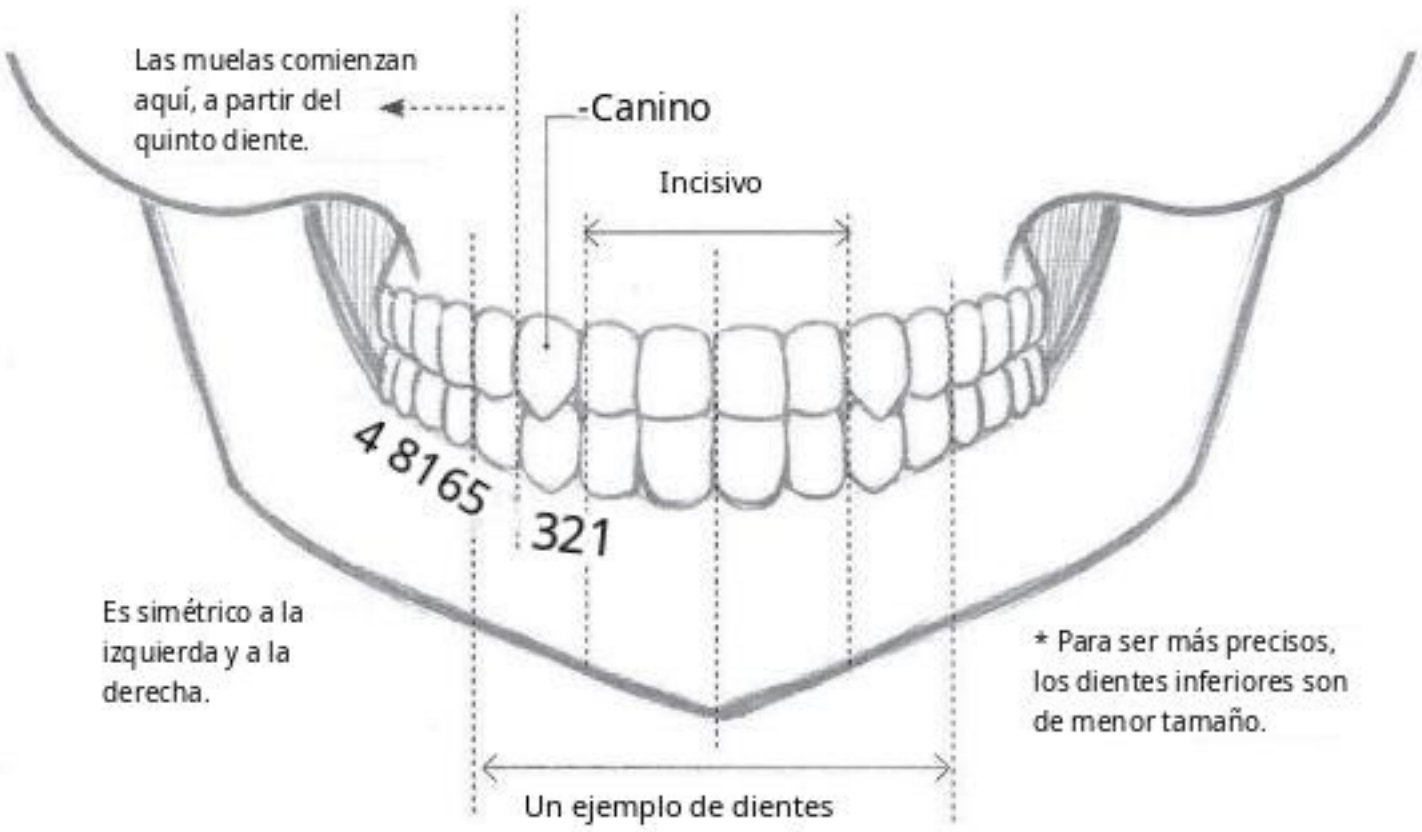
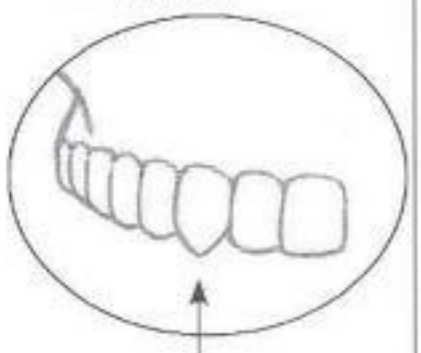


Diagrama de rayos X de los dientes

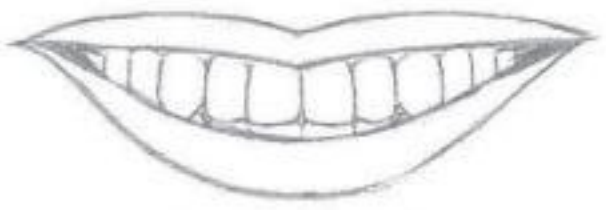


Un ejemplo de dientes mostrados al sonreír

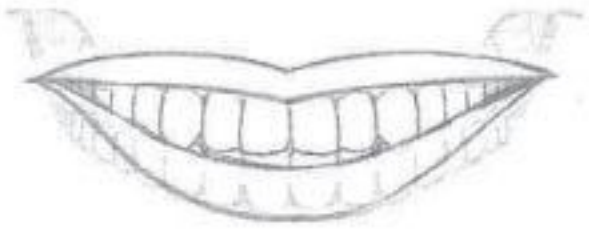
Los dientes superiores: solo hay 8 tipos diferentes.



Los caninos tienen puntas afiladas como colmillos.

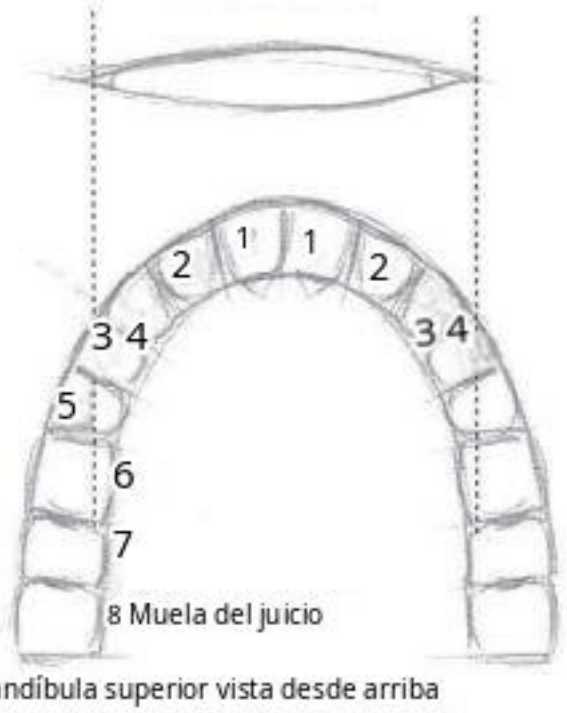


Al dibujar tanto los labios como los dientes



Los dientes inferiores están cubiertos por el labio inferior.

Sonrisa frontal



Mandíbula superior vista desde arriba

Los dientes tanto en la mandíbula superior como en la inferior están alineados en curvas.

Representación de los dientes

Omitir tanto los labios como los dientes

Enfatizando los caninos: La posición del canino está más cerca de donde estarían los incisivos.

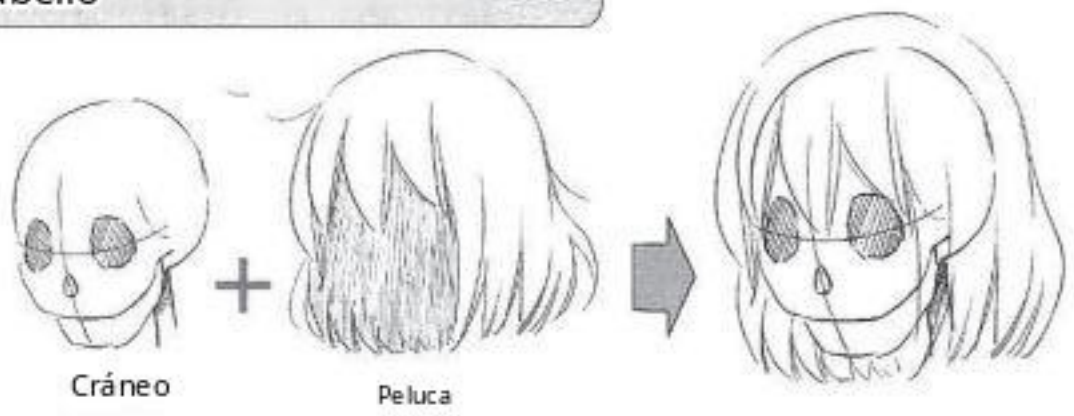
Una representación común del colmillo: a menudo se dibuja más hacia un lado que el canino.

Dibujando cabello

El cabello es uno de los elementos más importantes de un personaje, ya que a menudo resalta sus características y ayuda a diferenciar a unos de otros. Echemos un vistazo a cómo dibujar varios peinados usando la redondez de la cabeza como base.

El dibujo del cabello usa la redondez del cráneo como base.

La relación entre la cabeza y el cabello



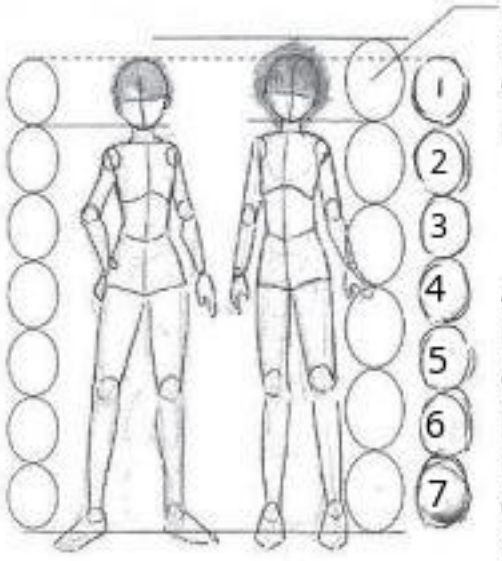
Esta es una visualización de una peluca sobre un cráneo. Observa la distancia entre el volumen del cabello y el cráneo.

● La cantidad de cabello puede hacer que la cabeza parezca más grande.

Poco cabello. La forma total de la cabeza es aproximadamente del mismo tamaño que la cabeza real.

Mucho cabello. La forma total de la cabeza es mucho más grande que la cabeza real.

La magia del volumen del cabello.
Ambos miden 7 cabezas de altura



Círculos que incluyen la altura añadida por el cabello.

Aunque ambos personajes miden 7 cabezas de altura, el que tiene más cabello parece tener una cabeza más grande, lo que hace que el otro personaje parezca más bajo.

Ejemplo de guías - Poco cabello

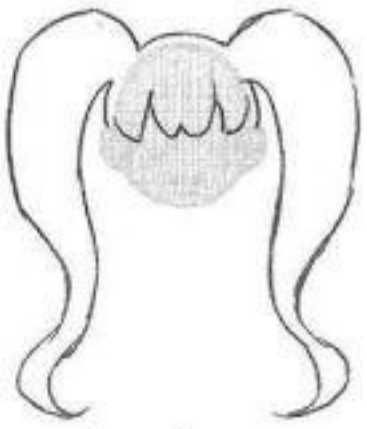
Dibuja el cabello usando una visualización respecto al contorno de la cabeza como guía.

Las líneas curvas son especialmente importantes cuando se trata del cabello.

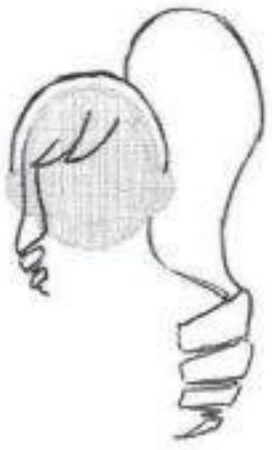
Siluetas distintivas

Al dibujar peinados, piensa primero en la silueta. Las siluetas resaltarán mucha personalidad del personaje.

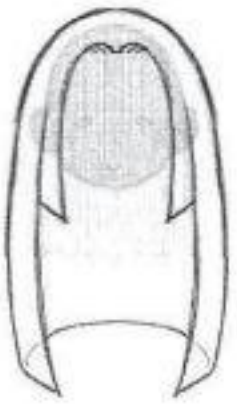
Forma de la cabeza: La silueta es redonda.



Tipo coletas



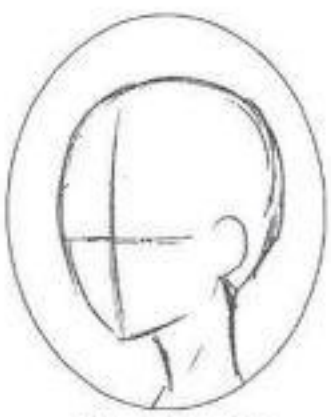
Tipo cola de caballo



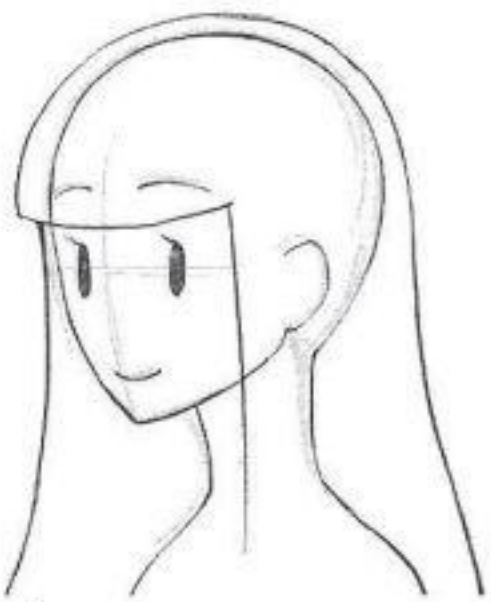
Tipo princesa

Tipo rizado

Dibuja el cabello con líneas curvas



Contorno de la cabeza

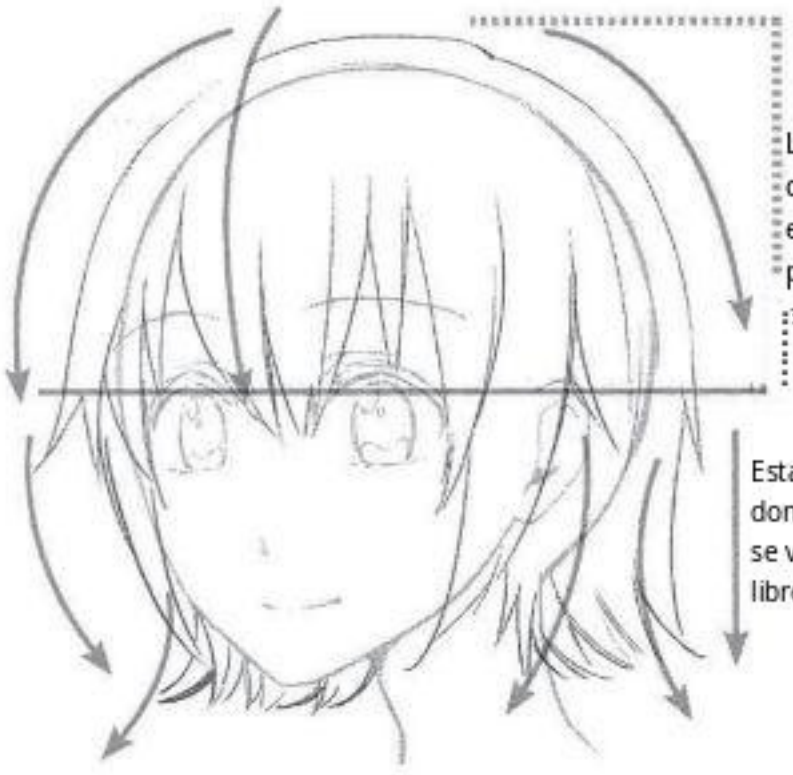


Usa líneas curvas suaves para dibujar cabello simple y lacio.

Cabello corto de cabeza redonda

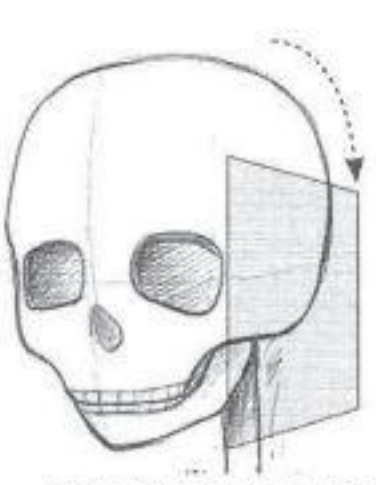
Cabello corto desordenado

Sé consciente de la forma de la cabeza y el remolino del cabello

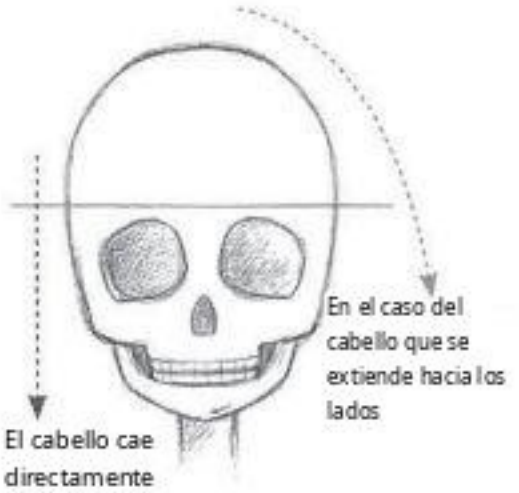


La redondez de la cabeza es pronunciada en esta zona.

Esta región es donde el cabello se vuelve más libre.



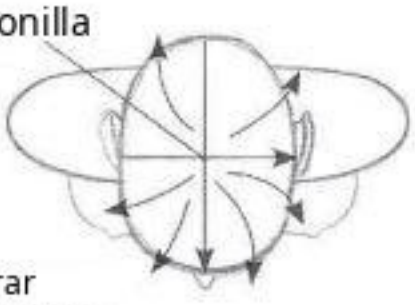
El cabello cae de forma plana hacia el lado de la cabeza



El cabello cae directamente hacia abajo

En el caso del cabello que se extiende hacia los lados

Coronilla

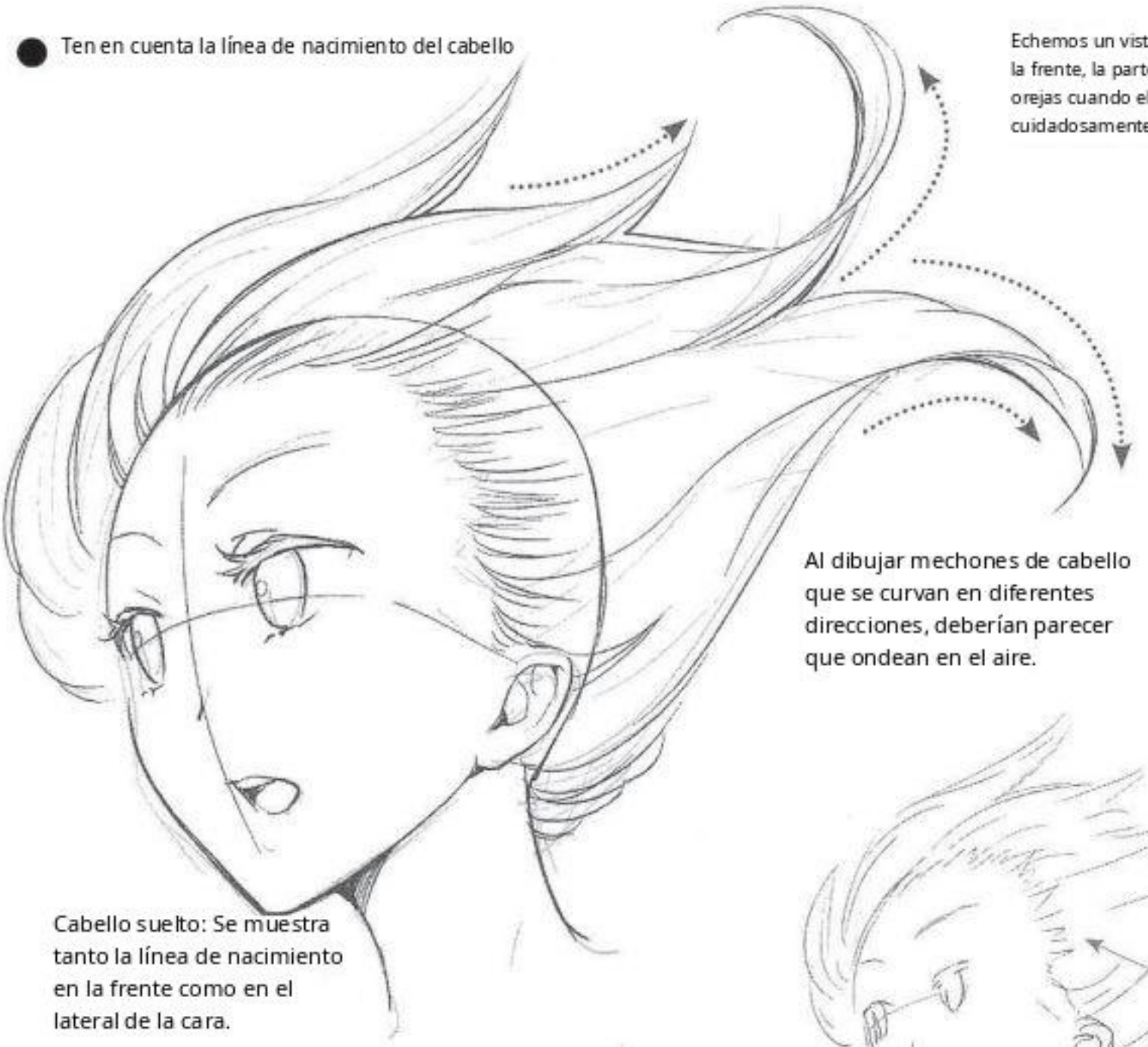


Al mirar desde arriba

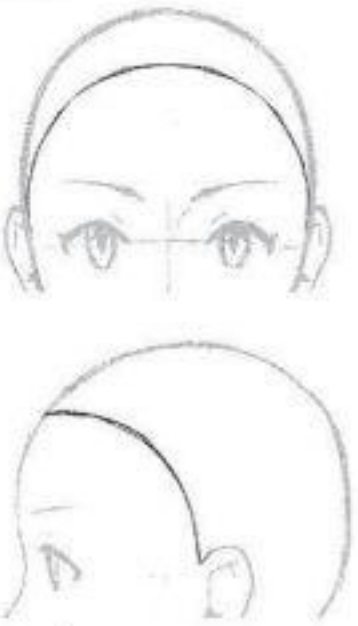
El remolino del cabello suele estar en el centro (el lugar desde donde nace el cabello), y luego el cabello se extiende en cuatro direcciones desde esa área.

● Ten en cuenta la línea de nacimiento del cabello

Echemos un vistazo a la línea de nacimiento del cabello en la frente, la parte posterior de la cabeza y alrededor de las orejas cuando el cabello está erizado, suelto o peinado cuidadosamente hacia atrás.



Al dibujar mechones de cabello que se curvan en diferentes direcciones, deberían parecer que ondean en el aire.



Una línea de nacimiento en la frente. Debe formar una media elipse.

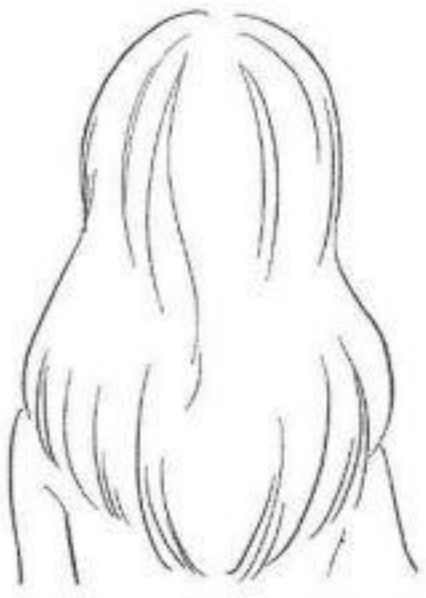
Cabello suelto: Se muestra tanto la línea de nacimiento en la frente como en el lateral de la cara.

Versión simplificada de la línea de nacimiento: está bien hacerla con líneas irregulares.

En el caso de que el cabello caiga hacia atrás (despeinado)

El cabello adquiere una forma de llama cuando el viento sopla desde abajo.

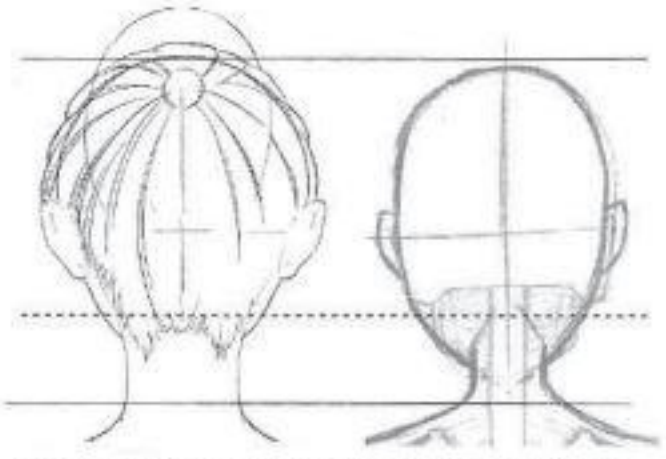
La línea de nacimiento alrededor de las orejas y la parte posterior de la cabeza: se curva alrededor de la oreja.



Antes de que el cabello se erice

Cabello erizado

Se muestra la línea de nacimiento en la parte posterior de la cabeza y alrededor de las orejas.



La línea de nacimiento en la parte posterior de la cabeza se encuentra aproximadamente donde el cuello se conecta con la cabeza.

Dibujar peinados

El contorno del cabello se basa principalmente en el contorno redondeado de la cabeza. Aprendamos a dibujar diversos peinados centrándonos en el cabello corto y el cabello recogido.

Representaciones típicas del cabello

● Cabello deformado/simple con contornos definidos

Tipo contorno: La silueta se simplifica. Elementos como el rizado del cabello y el flequillo se dibujan como partes separadas.

Tipo oscurecido con halo: Después de definir el contorno, se colorea el interior del cabello y el brillo se representa con una forma similar a un halo.

Forma de elipse blanca

Halo angelical

● Tipo realista

Este estilo implica prestar mucha atención al flujo y a la superposición del cabello.

Tipo de mechones superpuestos: Este tipo de cabello se dibuja con mechones fluidos. Intenta dibujarlo con la idea de que el cabello se superpone. Después de dibujar los mechones inferiores, dibuja más mechones encima.

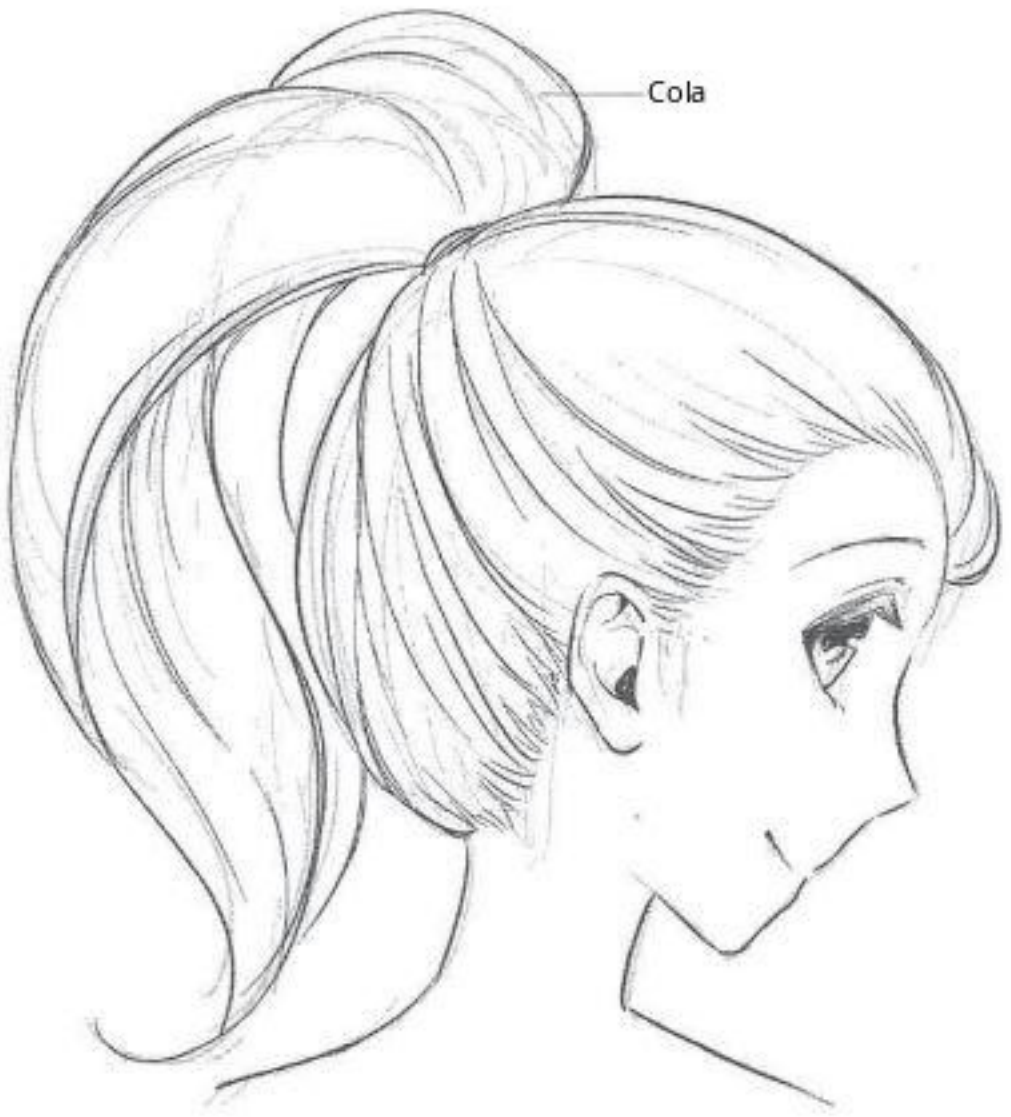
Tipo lineal

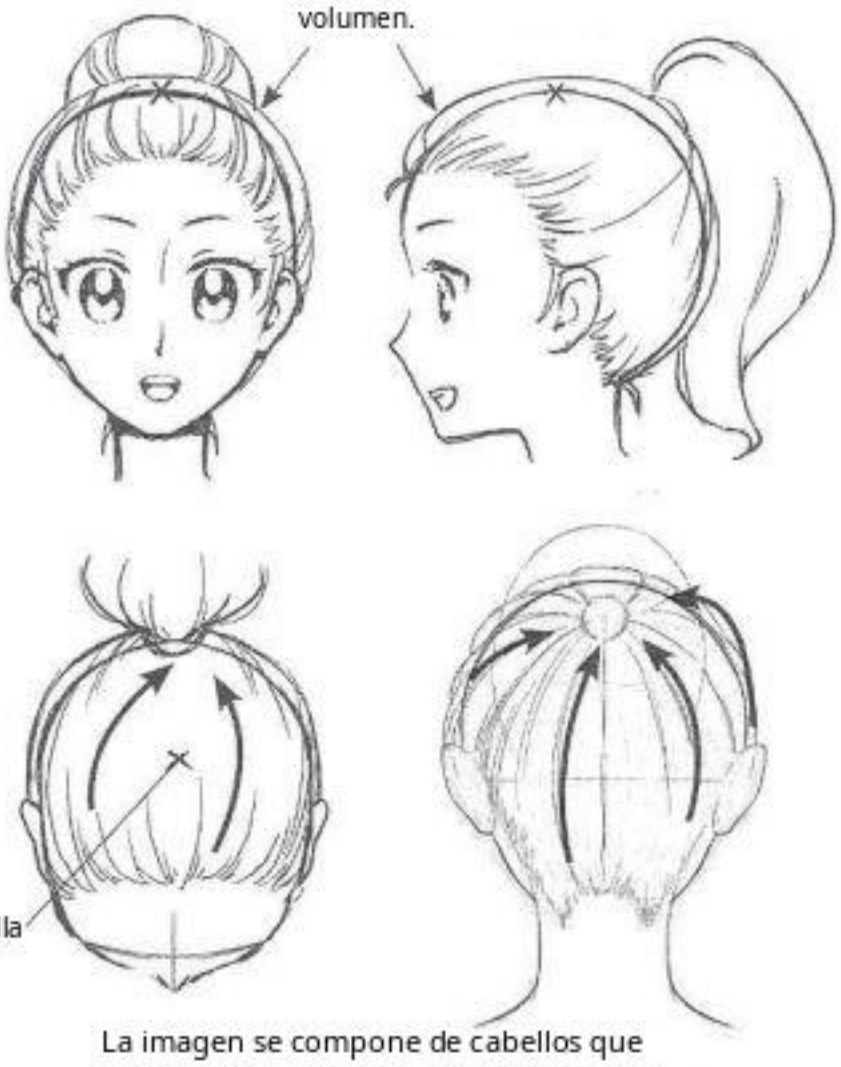
Este cabello se dibuja de forma muy limpia y cuidadosa, con la idea de representar cada mechón individual. Las líneas no deben tener todas el mismo grosor entre sí. Algunas deberían estar más cerca unas de otras, otras más lejos.

Peinados recogidos típicos: coleta

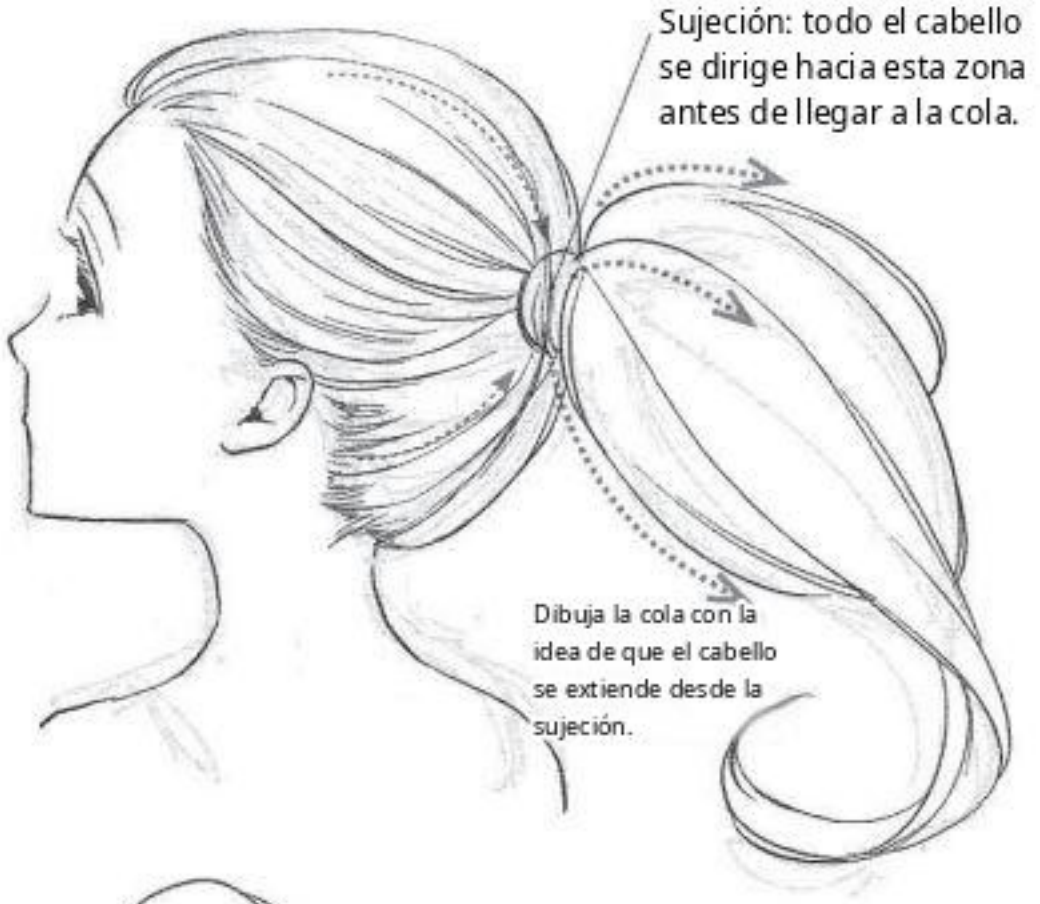
Nos centraremos en la idea de un mechón de pelo conectado a la redondez de la cabeza. Al añadir volumen a varias zonas, como donde se sujeta el cabello, se pueden conseguir diversas siluetas.

El rasgo distintivo de este peinado es la larga cola que se crea al recoger el pelo en un solo punto. Puede servir para dar a los personajes un aspecto enérgico, intelectual o maduro.

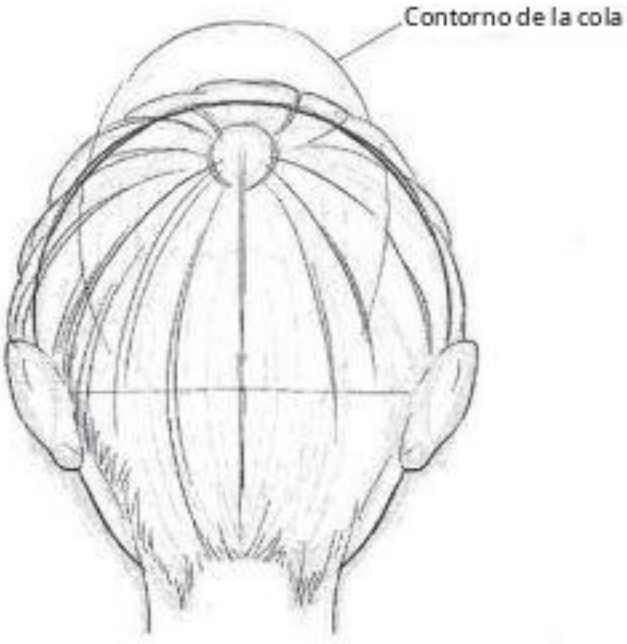




La imagen se compone de cabellos que recorren la superficie curva de la cabeza.



El cabello fluye por la superficie curva de la parte posterior de la cabeza.

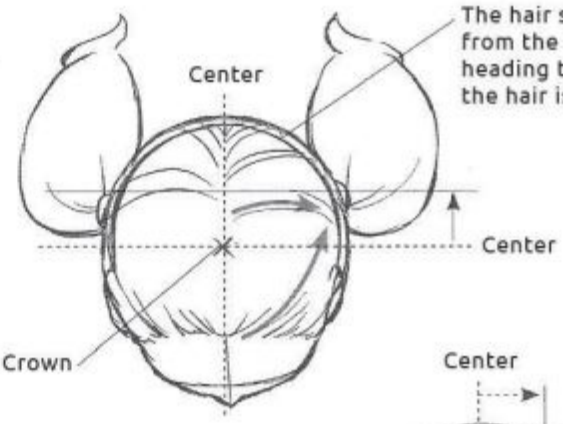


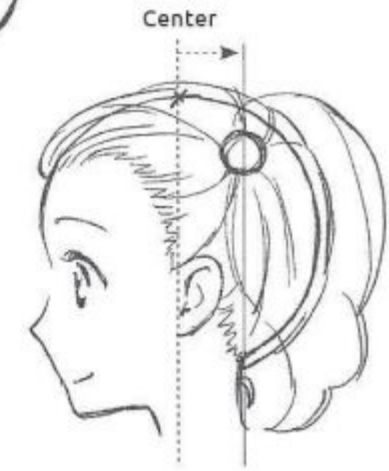
Si el cabello es especialmente grueso

Si el cabello es fino

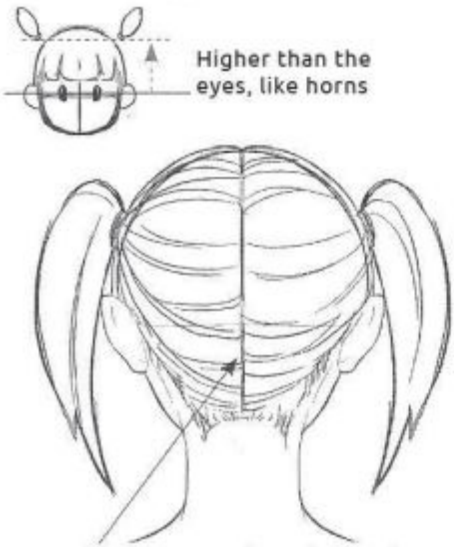
● Twintail

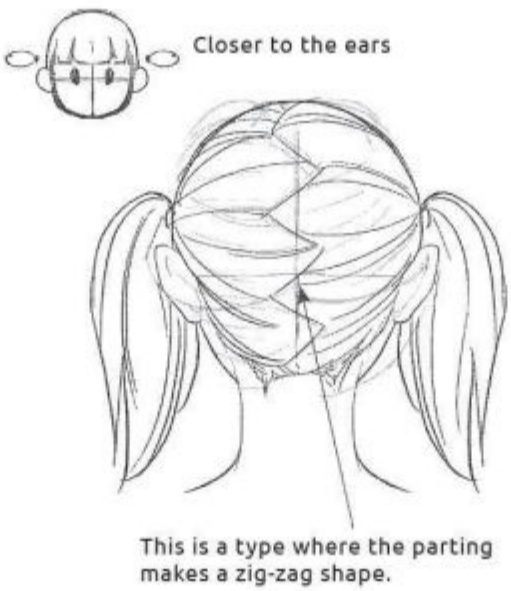
The signature trait is the hair being tied together at two points. It's often used to give characters an energetic or cute feel.

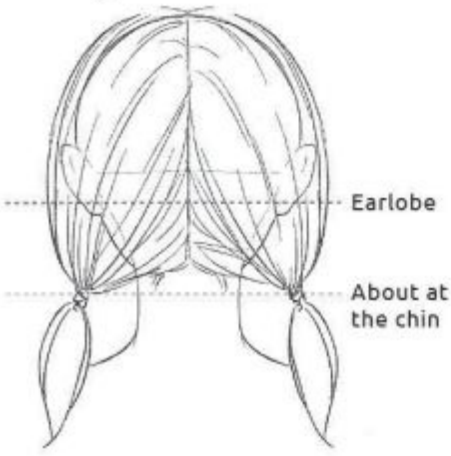


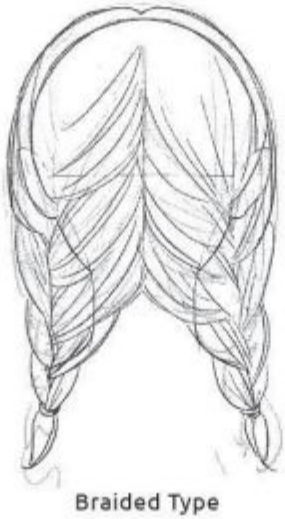


Hair Parting and Fastener Positioning

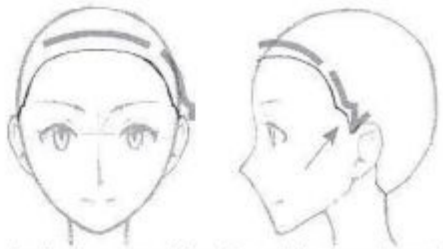








Typical hairline shapes



There are all kinds of combinations you can make with traits such as the type of hair (wavy, straight), length, fastener positions, fastener accessories (large or small ribbon), and so on.

Diseños de personajes realistas

Capturemos el movimiento y el volumen del cabello.

Tipo realista de cabello con movimiento

Cabello elegante representado mediante el uso de líneas flexibles

La coronilla: es como el ombligo del cabello, por lo que el volumen debe extenderse desde aquí.

Omite algunas líneas aquí para que puedas representar el brillo del cabello.

Las áreas sin líneas de cabello deben formar una silueta irregular.

El cabello debe formar contornos de grandes bloques que fluyen hacia abajo.

Tipo estilizado

Caracterizado por grandes contornos fluidos

Puedes añadir algunos trazos pequeños para lograr el efecto de brillo de "halo".

Al sombrear esta área, puedes dar la idea de que hay un espacio vacío. Esto ayuda a dar al cabello volumen y una sensación de ligereza.

Usa más líneas al dibujar las puntas del cabello. Eso le da más presencia al cabello.

● Cabello recogido: un estilo que da una impresión más elegante.

Tipo realista

Las puntas del cabello son onduladas. Usa líneas onduladas.

Sección de volumen

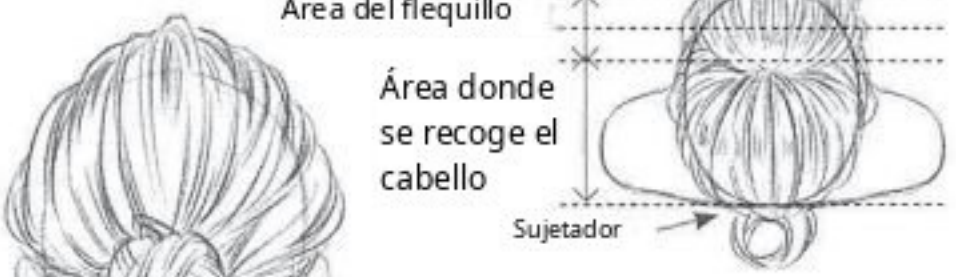
Sección del flequillo

El cabello está recogido en un moño redondo y suelto.

Área del flequillo

Área donde se recoge el cabello

Sujetador

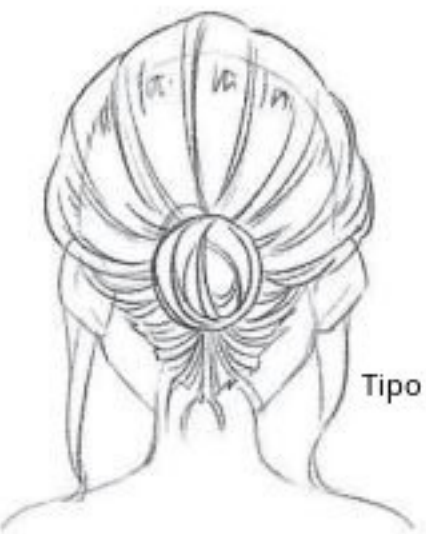


Tipo realista

Tipo estilizado

Usa algo de sombreado aquí para resaltar la tridimensionalidad.

Usa líneas espaciadas para el cabello suelto y líneas juntas para el cabello tenso.



Tipo estilizado

Querrás mostrar volumen, así que haz las líneas más sueltas y espaciadas.

El cabello está más cerca del cuero cabelludo aquí, por lo que las líneas deben estar más juntas. Esto enfatiza que el cabello está atado.

Dibujemos una variedad de rostros diferentes

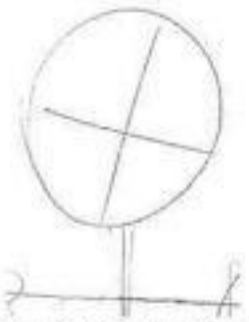
Dibujos que se centran en ojos y cabello, ojos grandes y ojos pequeños

Experimentemos con el tamaño de los ojos, la forma de los ojos y los peinados.

Ojos pequeños: Las pupilas también son pequeñas.

Ojos grandes: Las pupilas también son grandes.

Guías



Ambos usan el mismo boceto inicial con la cabeza inclinada.

Diferencia en la silueta

Mucho volumen

Los hombros encogidos y la clavícula enfatizan su busto. (Cuello grueso)

Menos volumen

Los hombros caídos les dan una silueta más estilizada. (Cuello delgado)

● Ojos que reflejan la personalidad

Los párpados, el brillo de los ojos y el tamaño de la pupila pueden añadir mucha individualidad.

Ojos brillantes

Inquietud/Sorpresa

Mirada fija

● Ojos normales, ojos caídos, ojos afilados

Los ojos suelen dividirse en tres categorías diferentes. Incluso los personajes con el mismo cabello pueden verse muy distintos según el tipo de ojos que tengan.

Ojos normales

Ojos afilados

Ojos caídos

Las esquinas de los ojos son la parte más importante. Estos ojos se diferencian por sus esquinas.

Ojos normales

Ojos afilados

Ojos caídos

Ojos normales

Es eficaz hacer que los ojos se inclinen hacia abajo para los ojos afilados.

Ojos caídos

Usamos estas líneas guía como base para el rostro. También puedes añadir otra línea horizontal para establecer la esquina de los ojos.

★ Estilos de ojos en conjunto con peinados

Ojos normales - Estilo promedio y directo: el peinado es bastante simple y sin excentricidades especiales.

Ojos afilados - De espíritu fuerte y extrovertida: el cabello puntiagudo muestra lo enérgica que es.

Ojos caídos - Tímida e introvertida: su corte de cabello recto cubre sus cejas.

Dibujar personajes teniendo en cuenta su personalidad

Sin importar el personaje, es importante diseñar sus ojos y peinado teniendo en cuenta su personalidad.

Personaje amable y relajado

Sus ojos caídos, su pelo recogido (trenzas) y la silueta redonda de su cabeza le dan una impresión de calma y bondad.

Se añade mucho volumen al cabello. La cabeza grande le otorga un aire infantil y bondadoso.

Personaje despreocupado

Su cabello alborotado muestra su espíritu libre y su frente despejada representa su vitalidad. * La forma de su boca hace que destaque un poco.

Un ángulo hacia abajo puede hacer que los hombros sean más pronunciados. Esto puede utilizarse para dar al personaje una impresión relajada o de espíritu libre.

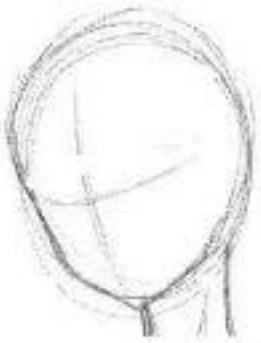
Personaje alegre y enérgico

Los ojos grandes, la boca abierta y el pelo rizado le dan una impresión alegre y enérgica. Los ojos grandes y el efecto de brillo también ayudan a resaltar esa impresión.

Tener ambos hombros levantados e inclinados hacia arriba puede dar la impresión de un personaje alegre.

Personaje de espíritu fuerte y único

Sus ojos afilados, su coleta puntiaguda y su flequillo desenfadado realzan su espíritu fuerte y vitalidad.



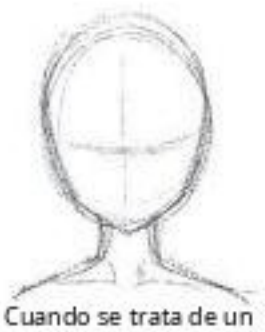
Con el rostro inclinado hacia abajo, es más fácil expresar intenciones y emociones a través de la mirada.

Personaje maduro y lánguido

Sus pestañas largas, párpados caídos, boca pequeña y cabello cubriendo sus ojos contribuyen a su imagen elegante y delicada. Su cabello recogido está algo suelto y desordenado, demostrando que es un poco perezosa y no se preocupa tanto por su imagen.

Personaje silencioso y misterioso

Los ojos pueden verse más misteriosos si no se les añade brillo. El cabello largo y liso acentúa esto aún más, y el flequillo barrido muestra que no es "solo silenciosa". El flequillo que se dirige hacia el centro de su rostro, entre las cejas, le otorga también un toque de individualidad.



Cuando se trata de un rostro inclinado hacia abajo visto de frente, puedes dotar al personaje de una mirada intensa y firme mediante el uso del blanco de los ojos con una mirada ascendente.

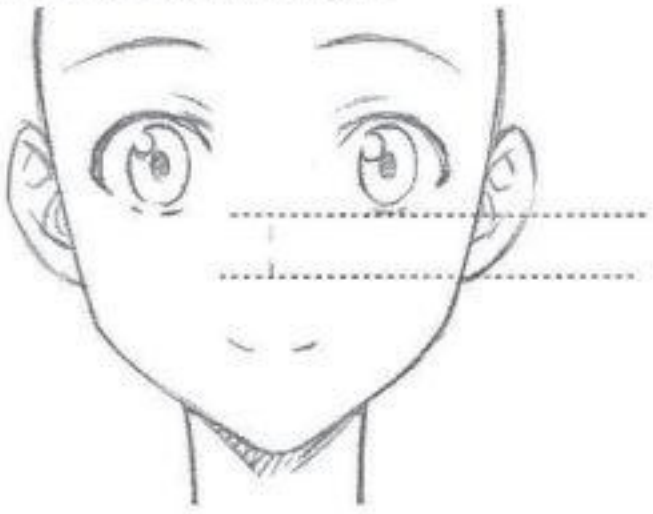
Chica optimista con gafas

Su cabello separado hacia los lados le da una impresión seria y arreglada. Su frente amplia y despejada refleja su extroversión y perspectiva optimista. El flequillo que cubre ligeramente sus ojos añade individualidad y refuerza sus rasgos.

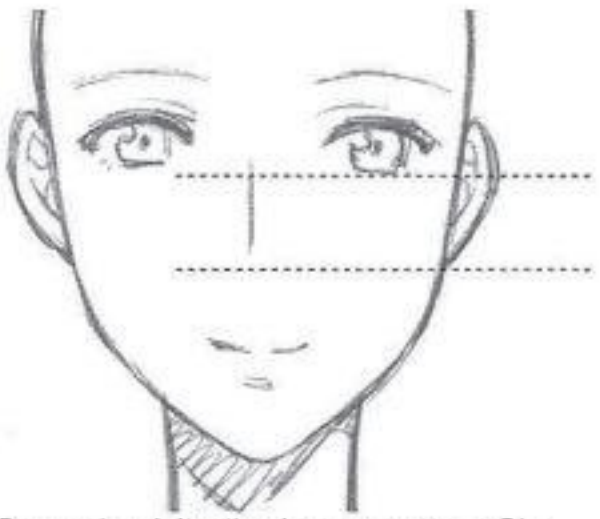
Prestar atención al equilibrio

Dibujaremos personajes con diferentes distancias entre los párpados inferiores y la boca. Esto se puede usar para diferenciar la edad, pero también para que personas de la misma edad no se parezcan.

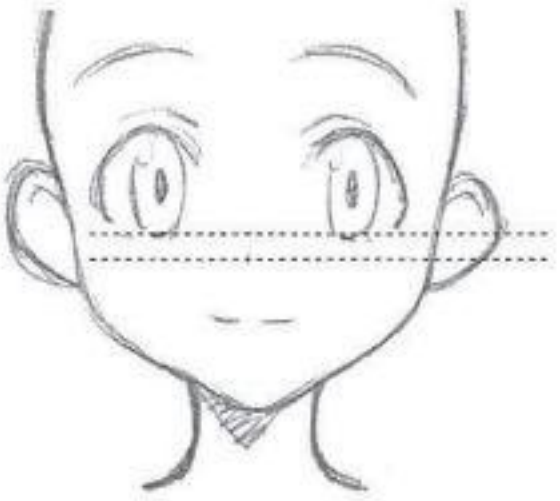
Aplicando el equilibrio 1: Fíjate en el tamaño y la forma de los ojos y la nariz



Personaje típico: El puente de la nariz no es muy pronunciado.



Personaje adulto, tipo hermana mayor: Ojos más pequeños, alrededor de la mitad del tamaño del personaje normal. El puente de la nariz le da una sensación más madura al personaje.

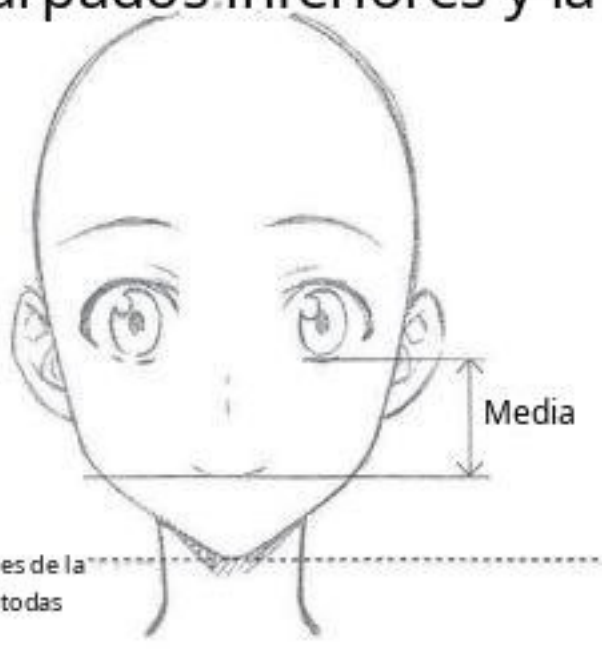


Tipo niño/hermana pequeña: Los ojos tienen unas 3 veces el tamaño del personaje adulto. La nariz es solo un pequeño punto.

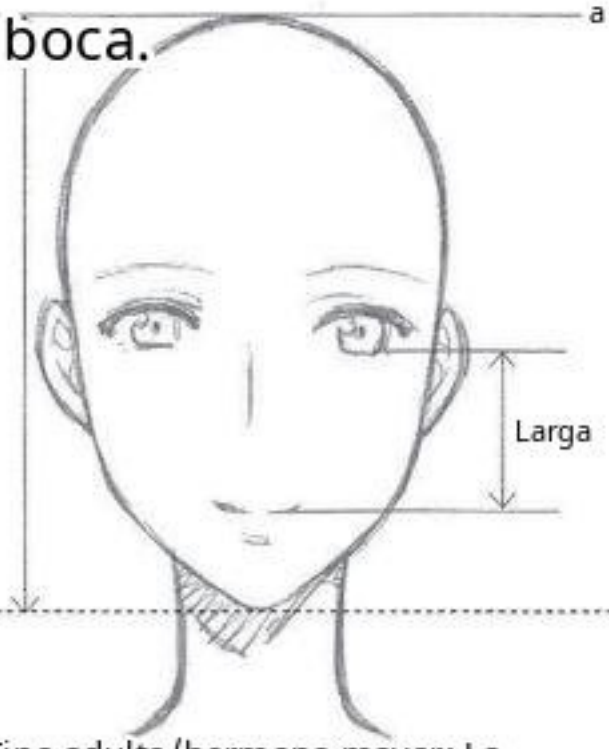
Aplicando el equilibrio 2

● Fíjate en la distancia entre los párpados inferiores y la boca.

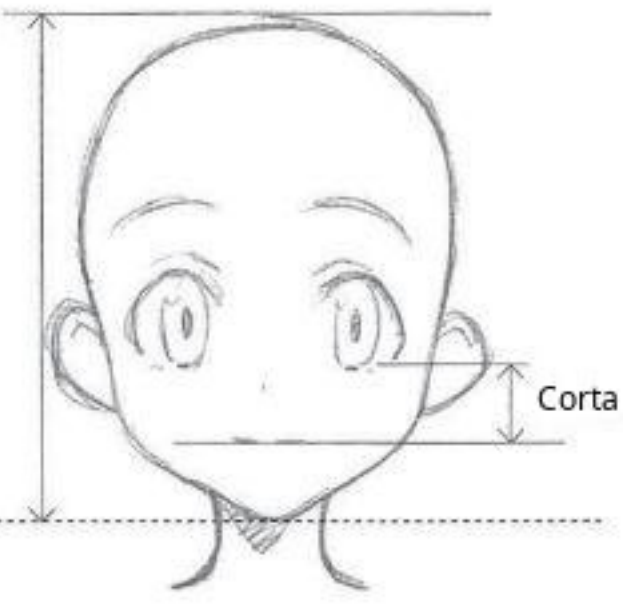
Las orejas siempre están aproximadamente a la altura de los ojos sin importar el tipo.



Personaje normal
* Hay algo de distancia entre la nariz y la boca.



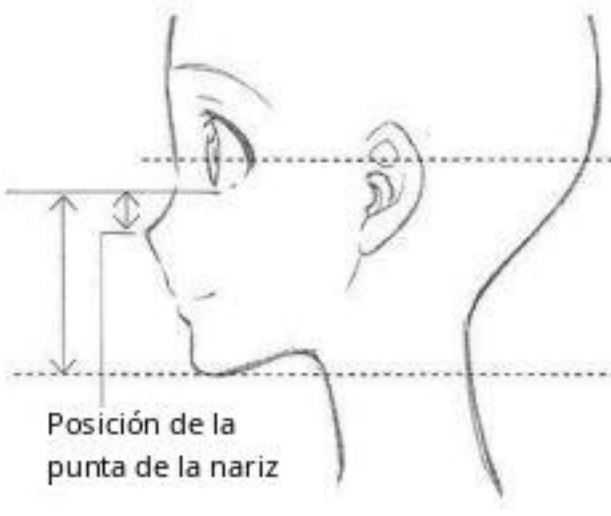
Tipo adulto/hermana mayor: La distancia entre los ojos y la boca es bastante grande. El cuello también es más grueso, con la idea de que los hombros son más largos.

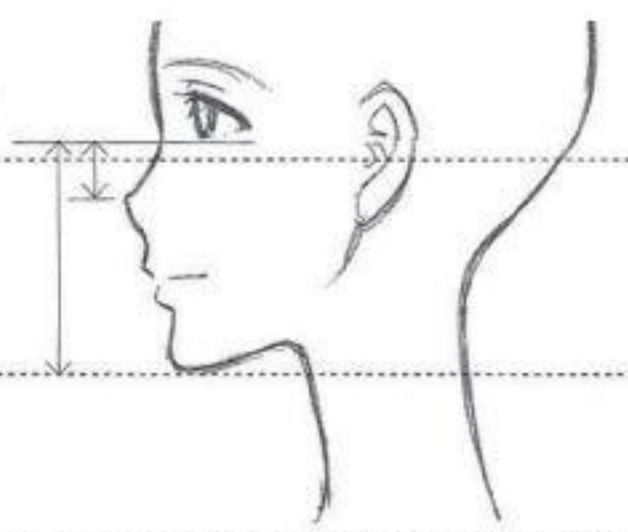


Tipo niño/hermana pequeña
La distancia entre los ojos y la boca es corta.

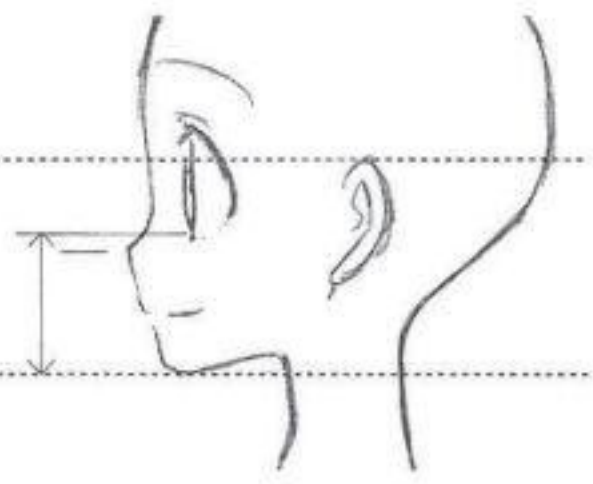
Aplicando el equilibrio 3

● Fíjate en la distancia entre los párpados inferiores y la punta de la nariz.





Para los personajes adultos, la distancia entre la parte inferior del ojo y la punta de la nariz, así como la barbilla, es más larga.



Para los personajes infantiles, la punta de la nariz se encuentra justo debajo de los ojos. La barbilla tampoco está muy abajo.

Personaje normal

Diferencias en la distancia entre los párpados inferiores y la nariz: Intenta determinar esta distancia para cada personaje que diseñes. La posición de la nariz puede ser un factor determinante cuando se trata de rostros con la boca abierta o rostros en ángulo.

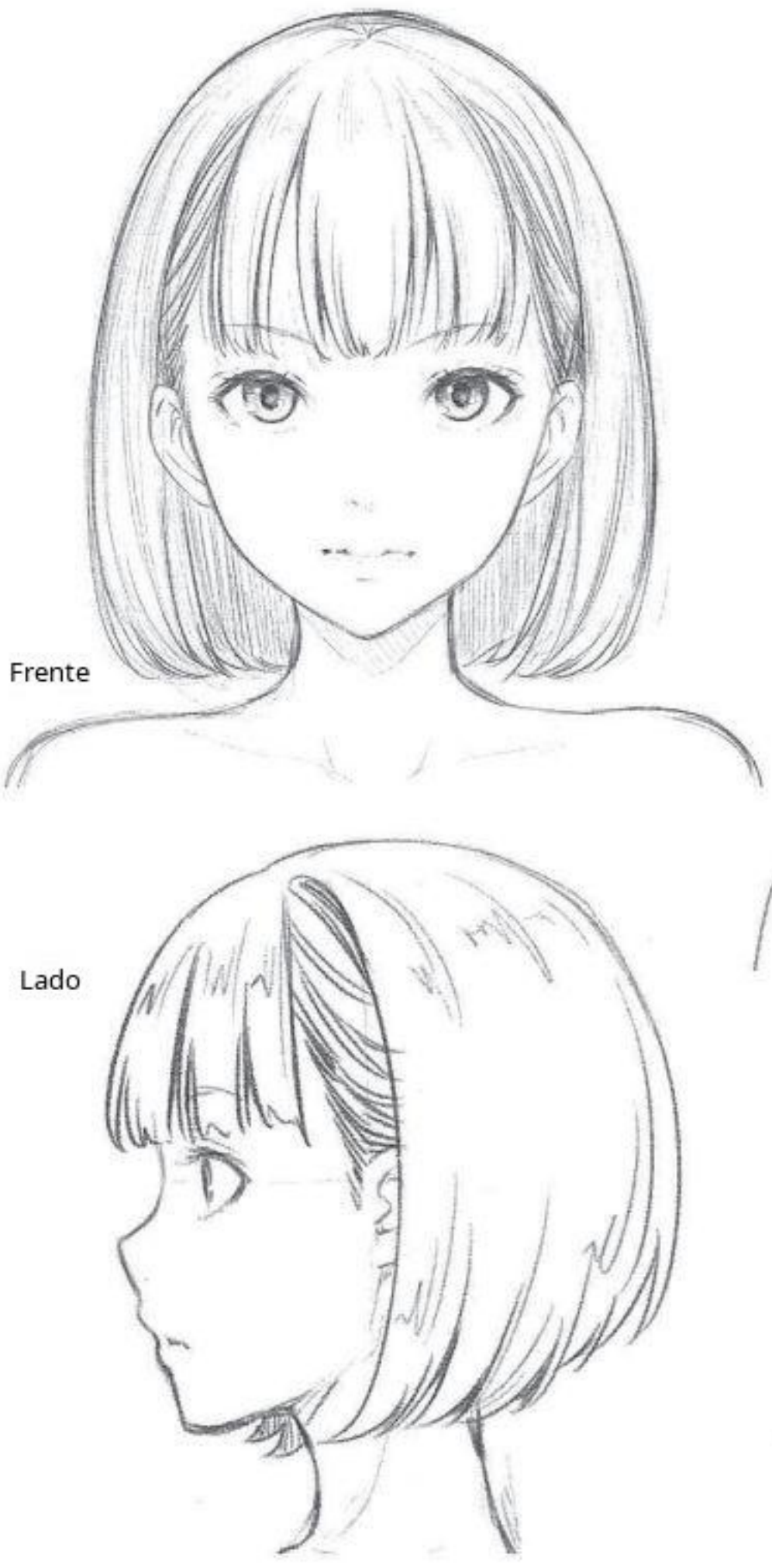
Personaje de hermana mayor/adulta

Personaje de hermana pequeña/niña

Columna

Consejos de diseño de personajes: Dibuja el peinado desde 4 ángulos diferentes

Cuando dibujas al mismo personaje una y otra vez, a menudo tendrás que dibujarlo desde distintos ángulos. Normalmente harías tres ángulos diferentes: frente, lado y espalda. Sin embargo, para el cabello de un personaje, querrás el frente, el lado, 45° y también la espalda, para un total de cuatro ángulos.



Asegúrate de que la raya del cabello, el flujo y la distancia al cráneo (volumen) se mantengan iguales.

9784798618524

1922371019001

ISBN978-4-7986-1852-4
C2371 ¥1900E
定価：本体1,900円＋税

How To Draw MANGA